http://www.oldgamesitalia.net/

the 16-BIT GAMES machine

IA RIVISTA ITALIANA
DEDICATA AI 16 BIT!
Amiga, Atari, PC & Compatibili
Console, fumetti, Board games, etc.

KENSHIRO: IL VIDEOGAME!!!

RPG ALLA RISCOSSA: CHAMPIONS OF KRYNN ULTIMA VI

SPECIALE MONDIALI 90: I 'CAMPIONI' DI TGM

IT CAME... 2! TURRICAN CASTLE MASTER ...e tutto il resto!

Anno III Numero 21- Giugno 1990 - Lire 5000 - Spedizione in Abb. Postale Grupp

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ESCAPE FROM THE PLANET OF THE ROBOT MONSTERS

FUGGITE-DAL MONDO DEI VIDEOGAMES NOIOSI

Ebbene si! Questo è l'ultimissima e più pazza sparatoria che aspettavate da molto molto tempo.

"Tantissime belle ragazze sono state rapite e portate sul Planeta X dai perfidi reptilon. Quando dico rapite, voglio dire... si precisamente! E' un'ignominia! E quei perfidi reptilon sono veramente... infami! E non è tutto – ce n'è di più. Dove? Ma dentro naturalmente! Buona fortuna ragazzi!"

"Brusii, creptii, sibili e scoppietti: Qui Radio S.M.O.G. con le ultimissime notizie.

DISPONIBILE PER TUTTI I FORMATI

"Troviamo i nostri eroi sul Pianeta X dove è in corso la missione di salvezza. I perfidi Reptilon hanno assoggettato gli umani stabilitisi sul pianeta e li costringono a produrre un esercito di robots destinato a DISTRUGGERE LA TERRA! Vi rimandiamo alla prossima emissione!"

"IL DESTINO DEL MONDO E'NELLE VOSTRE MANI"

JAKE

"DISTRUGGETE I PERFIDI REPTILON"

DUKE

TENGEN

The Name in Coin-Op Conversions

LEADER DISTRIBUTION

DOMARK

Programmed by: Teque Software Developments Ltd. © 1990 TENGEN INC. All Rights Reserved. ™Atari Games Corporation
Published by Domark Ltd.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

olivetti

ITALIA'90 OFFICIAL SUPPLIER

Virgin Games

WORLD CUP SOCCER ITALIA '90

L'UNICO gioco ufficiale dei Mondiali Italia '90!

ACCEPT NO SUBSTITUTE

C64 CASSETTA	18000 lire
C64 DISCO	25000 lire
SPECTRUM CASSETTA	18000 lire
AMSTRAD CASSETTA	18000 lire
AMSTRAD DISCO	25000 lire
AMIGA 1 MEGA	29000 lire
AMIGA 1/2 MEGA	29000 lire
IBM 5,25/3,50	29000 lire
ATARI ST	29000 lire

IN OGNI CONFEZIONE:

Manuale in italiano.

Plus

Tabella per i Mondiali in omaggio.

Plus

La storia dei Mondiali dal 1930 al 1990.

Plus

Divertenti aneddoti e fantastici profili dei più importanti personaggi dei Mondiali.

... DA NON PERDERE!

LEADER DISTRIBUZIONE

IBM

ATARI ST

AMIGA

ITALIA'90®

Licensed by OLIVETTI official supplier ITALIA'90'.

Available from W.H. Smiths, Menzies, Boots, Woolworths your local VIRGIN store and all leading software retailers.

©1990 Virgin Mastertronic, 2-4 Vernon Yard, 119 Portobello Road, London W11 2DX.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LOST PATROL

Non siamo ancora "finiti",
siamo ancora vivi.....
ma non siamo ancora tornati a casa!

Disponibile per ATARI ST e AMIGA.

LEADER

ocean

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PRODOTTO ORIGINALE ITALIANO

AMIGA
L.29000

BOMBER BOB

Riuscirai a sconfiggere
il diabolico Prof. Pollo?

- 6 entusiasmanti livelli
- Più di 1/2 Mega di grafica
- Scroll parallattico in overscan
- Incredibile sezione 3D
- Divertimento assicurato!

Contiene il brano
"*ESATTO* "
di
FRANCESCO
SALVI

TGM
84%

Dutch and Dutch

iDEa

Distribuito da LEADER DISTRIBUZIONE - Via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA)

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IN QUESTO NUMERO

SPECIALI

08 TGM PREVIEWS
TUTTO PSYGNOSIS... E CINEMAWARE !!!

19 LE RECENSIONI
PROVATE A DARE UN'OCCHIATA AL SOMMARIO DEI GIOCHI RECENSITI... !!!

50 ABACUS REPORT
COSA VI SIETE PERSI MANCANDO AL FATIDICO APPUNTAMENTO...

52 MIPLAY REPORT
... COMPRESA LA VISITA AL MIPLAY

54 SOUND BLASTER
E IL PC TUONO', RUGGI' E LASCIO' DI STUCCO I REDATTORI DI TGM !!!

88 NEWS/NEXT TGM
LE PAGINE DEL PETTEGOLEZZO E DELLE OCCASIONI MANCATE... PER ADESSO.

08 Previews

19 Reviews

56 TIPS

78 Console

88 News/Next

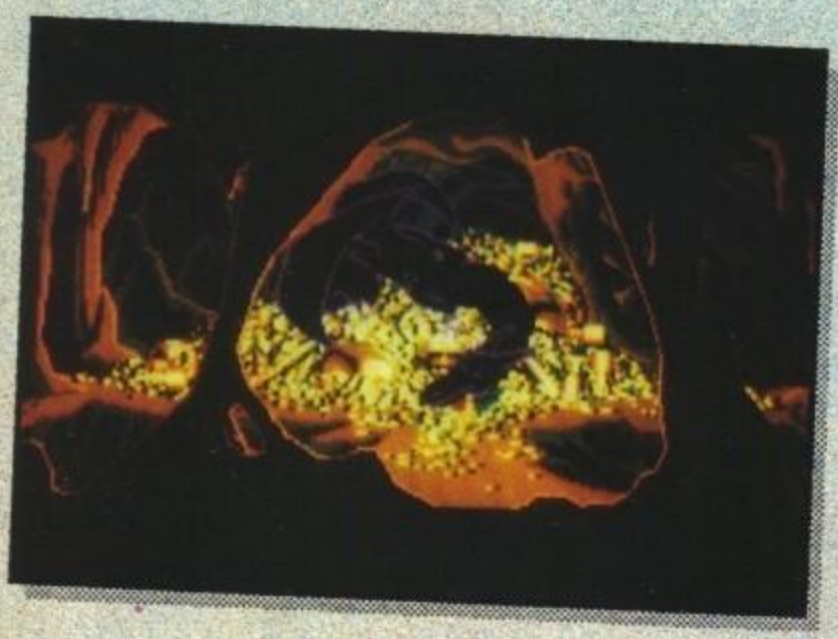
90 LA POSTA

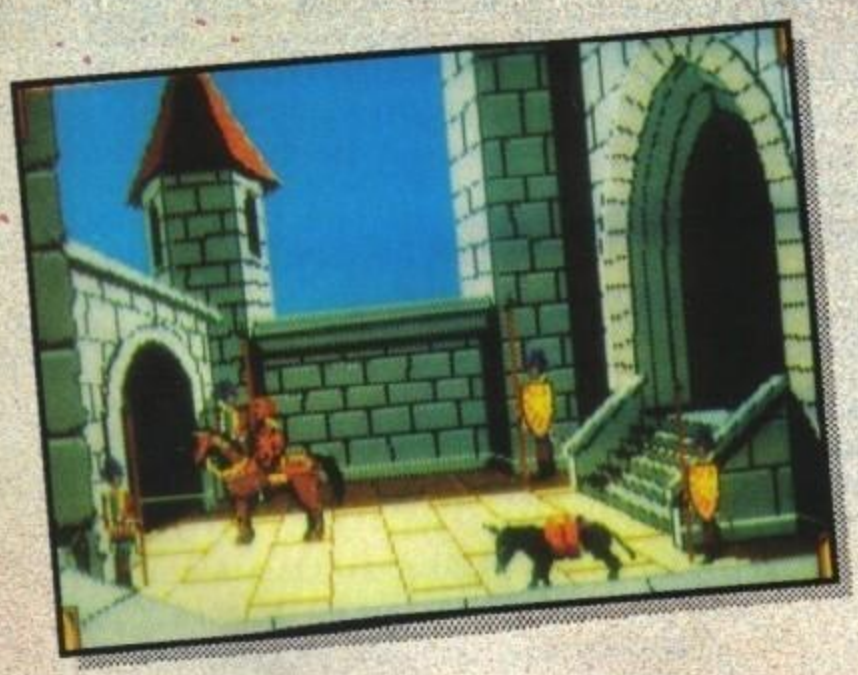
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

EDI GAMES machine IALE





CODE DI PAGLIA

Qualche numero fa — non mi ricordo più quale, anche perché non era una cosa di estrema importanza — feci un piccolo sproloquio sull'importanza che alcuni fattori rivestono in campo giornalistico ed editoriale, ma a distanza di mesi mi sono accorto di aver gettato un masso enorme in uno stagno alquanto fatiscente, senza volerlo. Tanto è vero che c'è ancora gente che inghiotte e sputa veleno, invece di affrontare argomenti che magari ai lettori interessano di più: non voglio fare anch'io questo errore, per cui passiamo ad altro e mettiamoci una pietra sopra.

Parliamo, piuttosto, di un fattore che non avevamo preso in considerazione: quest'anno ci siamo dimenticati del 'pesce d'aprile' e — visto il successo di quelli dell'anno scorso — moltissimi lettori si sono scervellati cercando di individuare — nella marea di informazioni attendibili che riempie TGM (ma anche la 'cuginetta' Zzap!) — qualche brano che sapesse di 'finto'. Ci dispiace per il tempo perso nella ricerca, ragazzi, e per scusarci promettiamo sin d'ora un 'megapesce' per il 1991.

Più tempestivi sono stati ovviamente i nostri colleghi d'Oltremanica, che hanno affibbiato a molti fiduciosi lettori una 'megaballa' travestita da notizia 'hi-tech': stiamo parlando del fantomatico 'Amigadrive' — che per i più smaliziati puzzava di 'pesce' lontano un miglio, almeno quanto il 'Brainstick' che la stessa rivista inglese aveva propinato ai più ingenui l'anno prima.

La 'gang' di TGM, quella italiana così come quella inglese, ha tutti i 'contatti' giusti con il resto del mondo, e conosce sempre in anteprima persino i 'pettegolezzi' in campo hardware e software — semplicemente evita di spendere parole e spazio editoriale in cose non perfettamente analizzate e documentate (per i meno 'anglofili' aggiungo che tale fantomatico hard/soft viene definito all'estero 'vaporware' — e mai definizione fu più calzante!).

Ma bando alle ciance, e spazziamo via queste ultime nubi di vapore con i riflettori puntati sulla REALTA' del mondo informatico internazionale... via con le prossime pagine di TGM!

BONAVENTURA DI BELLO

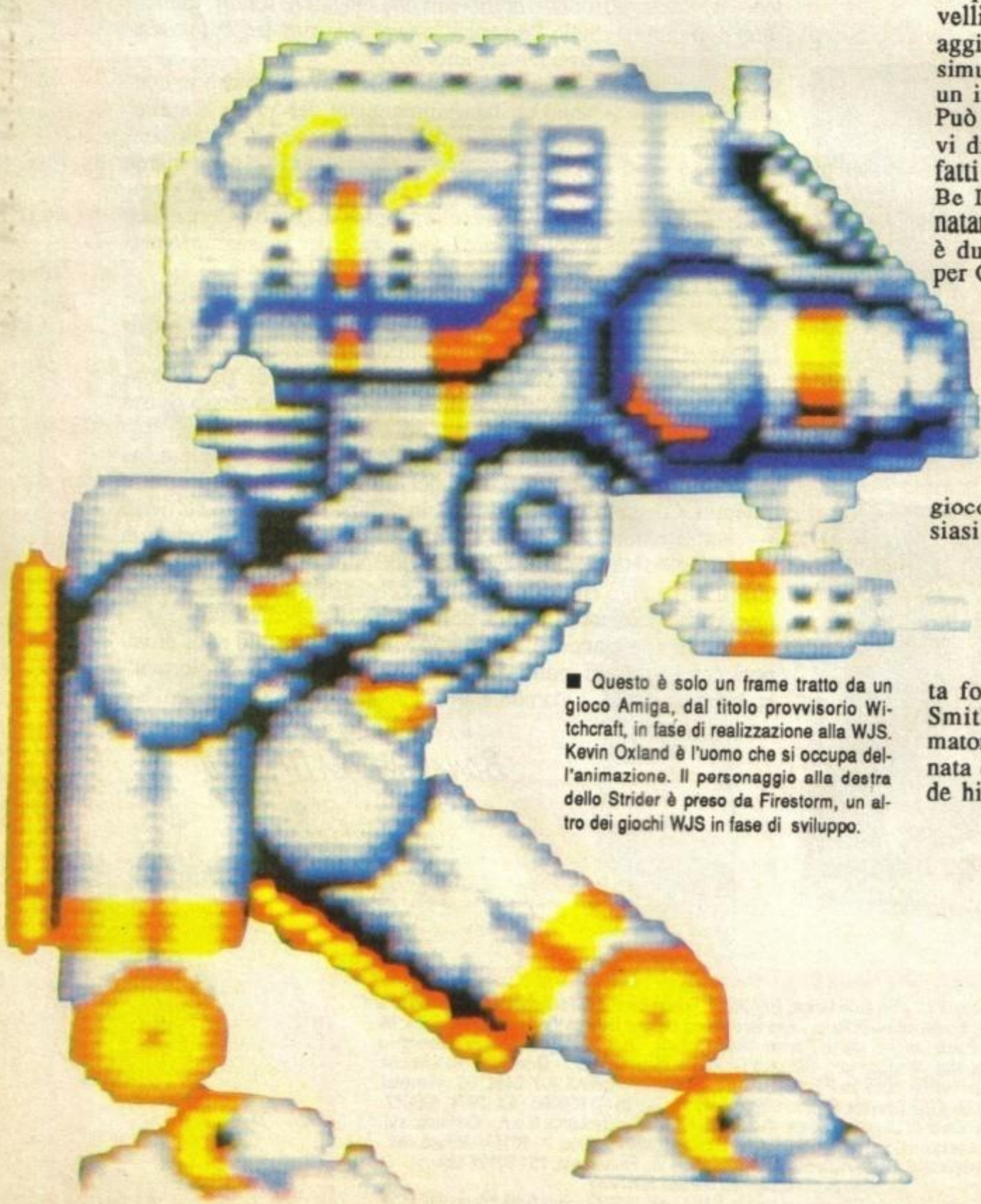
Editore: Edizioni Hobby S.r.l. - Via della Spiga, 20 - 20101 Milano **Direttore Responsabile:** Roberto Ferri **Direttore Esecutivo:** Bonaventura Di Bello **Capo Redattore:** Giorgio Baratto **Videoimpaginazione:** Max Di Bello **Redattori:** Paolo Cardillo, Marco Galardi, Marco Auletta, Carlo Santagostino, Luisa Meneghini, Simone Crosignani, Massimo Reynaud, William e Giorgio Baldaccini, MBF - **Grafica:** Donatella Elia **Redazione:** Edizioni Hobby - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel/FAX. (02) 6468706 - **Videotel Mailbox** 013171679 - **DTP Service:** BrEnt - CENTOLA (SA) Tel.(0974) 933096 FAX (0974) 933087 **Fotolito** European Color di Lavezzi - Milano **Stampatore:** Rotolito Lombarda S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI) **Concessionario di pubblicità:** SPAZIO 3 - Piazzale Archinto, 9 - 20159 - Milano - tel. 02/6882708-66800246 **Distribuzione:** ME.PE. S.p.A. - Via Famagosta, 75 - 20124 Milano
Su licenza di *NEWSFIELD PUBLICATION*
Pubblicazione mensile - Registr. Tribunale di Milano N° 587 del 19/9/88 - Pubblicità inferiore al 70%
Abbonamento 11 Numeri £50.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina: solo con versamento sul c/c postale N° 54562202, intestato a: Edizioni Hobby S.r.l. - V. della Spiga, 20 - 20121 Milano

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

OH, SI' CHE SI PUO'!

Il team di sviluppo della WJS Design si accorge di aver creato un gioco che semplicemente Non Si Può Fare, e ha in cantiere due altri giochi ugualmente impossibili. Richard Monteiro corre a Leeds per cercare di venire a capo del mistero.



■ Questo è solo un frame tratto da un gioco Amiga, dal titolo provvisorio Witchcraft, in fase di realizzazione alla WJS. Kevin Oxland è l'uomo che si occupa dell'animazione. Il personaggio alla destra dello Strider è preso da Firestorm, un altro dei giochi WJS in fase di sviluppo.

Fesserie! L'ST non è capace di fare un parallasse orizzontale a quattro livelli veloce. E non cercate neppure di aggiungerci una resa a 48 colori con simultanei tentativi di animazione di un intero universo di alieni. Non Si Può Fare! Il team della WJS Design vi dirà il contrario: Si Può Fare! Infatti l'hanno fatto e si chiama It Can Be Done (Si Può Fare-NdT.) Sfortunatamente qualcuno alla WJS Design è duro d'orecchi e ha capito Can't per Can. Il risultato di tutto 'sto casino è che il gioco si chiama It Can't Be Done (Non Si Può Fare-NdT.). Ma non è inopportuno come sembra, perché in sigla It Can Be Done è lo stesso che It Can't Be Done. Confusi? Lo sarete, anche perché il gioco poteva essere chiamato in qualsiasi altro modo. No! Non In Qualsiasi Altro Modo — sarebbe sciocco — ma in qualsiasi altro modo (hai finito? NdT.). Infatti, sembra che si chiamerà Anarchy. La WJS Design è stata fondata nel tardo '89 da Wayne Smithson: una carriera di programmatore di successo alle spalle, culminata con la conversione ST del grande hit della Psygnosis Blood Money

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

che gli ha fruttato consensi e abbastanza soldi per ingaggiare altri programmatori e disegnatori. Oggi il team della WJS comprende Wayne, Paul Hoggart, Kevin Oxland e Chris Warren.

IL "CHI E'" DEL TEAM WJS

Wayne Smithson ha iniziato a programmare nel 1985. I suoi programmi pubblicati — Electric Author (un word processor), Super Kid, Frankie e Gordon Bennett — apparvero sul Dragon 32. Il Dragon non è mai stato un grosso successo nel Regno Unito il che significa che Wayne ha trovato riscontro scarso o nullo per il suo lavoro. E' stato quando si è preso un ST e ha prodotto il primissimo shoot'em-up a scrolling orizzontale per St, Skyrider, che la gente ha cominciato ad accorgersi di lui.

La Psygnosis in particolare è rimasta impressionata dal lavoro di Wayne e l'ha ingaggiato per fare parecchi giochi, inclusi Baal e Blood Money. La Psygnosis ha messo sotto contratto Wayne e compagni per la realizzazione di tre giochi. I loro titoli attuali sono: It Can't Be Done/Anarchy, Firestorm e Witchcraft.

Paul Hoggart, 21 anni, fa parte del gruppo dal Dicembre dello scorso anno. Prima di acquisire le sue conoscenze di programmazione, Paul lavorava come postino nell'area di Leeds. "Era il turno delle quattro di mattina che non potevo sopportare" ricorda Paul. "Inoltre, avevo un altro interesse... la psicologia. Dopo averla studiata per un po', me ne stancai e iniziai a interessarmi ai computer".

Dopo alcuni lavori al CDI (Control Data Institute) dove imparò a scrivere progammi gestionali in una varietà di linguaggi — inclusi Cobol, DBase e RPG (ehi! Lo studio anch'io! NdT.) — Paul lasciò ritenendo il tutto troppo noioso e si prese un ST. Imparò da solo l'assembler del 68000 sull'ST e iniziò a lavorare a un gioco tipo Trivial Pursuit, che doveva essere messo sul mercato dalla Cascade. Ma tutto cadde nel vuoto. Paul iniziò allora a lavorare a un gioco con scrolling parallattico e poco dopo vide l'inserzione di Wayne per l'assunzione di un programmatore.

Kevin Oxland ha iniziato a programmare sul Commodore 64 per hobby. Firmò per la Mastertronic e si fece pubblicare Starforce Fighter. Ha anche fatto la versione BBC di Ransack, della Audiogenic. E ancora Kevin ha lavorato in quel di Brighton per la Intelligent Designs. Se n'è andato prima di aver completato il lavoro del gioco William Tell. Nel corso degli anni Kevin si è sempre più interessato al design e all'animazione. Ed è in tale ambito che ora lavora per la WJS.

Il quarto membro del team è il diciottenne Chris Warren. Chris lavora con Wayne dai tempi del Dragon, per cui è il membro del gruppo con la più lunga militanza al servizio di Wayne.

DIECI COSE IMPORTANTI CHE NON SAPEVATE DEL WJS DESIGN TEAM

■ La J in WJS sta per John, ma potrebbe stare per James, Jason, Jim, Julian, — Jeremy, Justin, Jeremiah, Jerry, Jack... spedite le vostre ipotesi a TGM, Edizioni Hobby.

■ Paul Hoggart detiene il record di 3.600.000 sul coin-op Nemesis dell'ufficio.

■ Precedentemente, Paul faceva il postino e ha studiato per diventare psicologo.

■ Non è molto noto che Paul farebbe qualsiasi cosa per un whisky con acqua tonica, ghiaccio e una fetta di limone.

■ Kevin Oxland lavorava come arredatore.

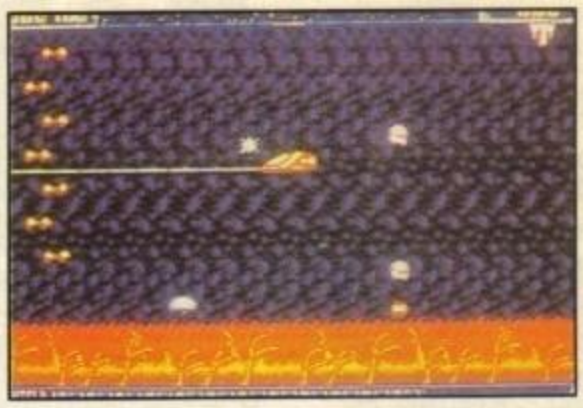
■ L'età complessiva del WJS è di 75 anni.

m Nei pressi del quartier generale della WJS c'è una giostra che molti definiscono magica — una volta che ci siete saliti, sarà difficile scendere

■ I cibi preferiti al WJS sono pizza e coca con cherry

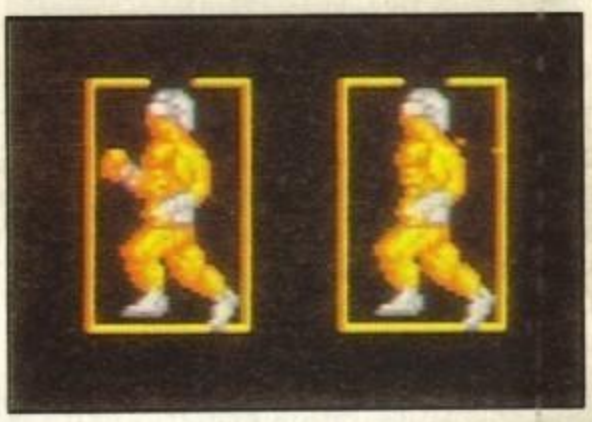
■ Wayne Smithson ha una cotta per Kelly Le Brock (protagonista di La Signora in Rosso e La Donna Esplosiva)

■ Giochi preferiti: Paul, Bard's Tale e Dungeon Master; Chris, Tetris; Kevin, Paradroid; Wayne, Powerdrift e Menace per Amiga.



■ It Can't Be Done: iniziato più di un anno fa, abbandonato e poi ripreso circa sei mesi fa, è in fase di ultimazione. Il gioco propone quattro livelli di parallasse e uscirà prima per l'ST. Non si sa come l'ST riuscirà a sopportare il tutto.

■ In fase di sviluppo è anche Firestorm (titolo provvisorio), che è un cerca-e-spara "carino" per uno o due giocatori. Che ci crediate o no, l'immagine sopra è dalla versione ST.



■ Due frame di animazione dal prossimo gioco Amiga, dal titolo provvisorio di Witchcraft. Codesto gioco avrà scolling orizzontale e verticale con enormi sprite superanimati.

■ Il team WJS. Da sinistra a destra Wayne Smithson (coding e progettazione), Paul Hoggart (coding), Chris Warren (grafica) e Kevin Oxland (animazione e grafica).

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MISSIONE IMPOSSIBILE

Di prossima uscita a Pasqua è Anarchy (o It Can't Be Done). Il gioco, uno sparatutto a scrolling orizzontale, è un clone di Defender con qualche marcia in più. Il gioco è stato progettato con l'ST in mente -o piuttosto tenendo conto del brutto scorrimento orizzontale dell'ST. Ci sono quattro piani di parallasse che scorrono sia verso destra sia verso sinistra, a seconda del verso assunto dalla vostra astronave. Il progetto di Anarchy è nato oltre un anno fa, addirittura prima che si pensasse a Blood Money. Quando fu il momento di convertire Blood Money dall'Amiga all'ST, Wayne abbandonò Anarchy e si concentrò sul titolo Psygnosis. La realizzazione di Anarchy è ripresa sei mesi fa. Il gioco ora è praticamente finito; alcuni alieni, le traiettorie di volo e lo schema di gioco generale è tutto quel che rimane da fare.

Tutti gli alieni sono molto piccoli e compiono varie azioni. Alcuni rimangono immobili, altri sparano raffiche senza fine di proiettili mentre alcuni vi stanno semplicemente tra i piedi. Distruggendo un alieno vedrete comparire un gettone da raccogliere. E raccogliendo un gettone disporrete di armamentario extra o godrete di speciali bonus. Si comincia con un laser a colpo singolo ma si può arrivare ad avere un laser a sei raffiche e anche un battistrada cannoniere.

Si può prendere anche uno speciale gettone per scudi protettivi, il quale, posto su un barattolo, impedirà agli Stealers di spostarlo di un solo millimetro. Infatti, se uno Stealer raggiunge la cima dello schermo con uno di questi barattoli diventerà un mutante e si catapulterà su di voi. Lo Stealer mutante non mollerà finché voi non lo avrete distrutto o lui non avrà distrutto voi.

In certi momenti ci sono così tanti alieni ed esplosioni sullo schermo che vi sembrerà di essere a Capodanno.

Veloce e furioso. Se vi è piaciuto Defender, adorerete Anarchy.

NEL FUOCO

Firestorm è il secondo titolo in lavorazione alla WJS. E' un cerca-e-spara a scrolling orizzontale per uno o due giocatori. Al contrario di altri giochi per due giocatori in simultanea, voi e l'altro giocatore dovete controllare due personaggi identici. Non c'è assolutamente nessuna differenza tra i due personaggi. I loro colori, le azioni, l'aspetto sono gli stessi. E' una cosa studiata apposta per confondervi nel modo a due giocatori. E funziona! La grafica è carina e cartoonistica. Potreste trovare facili somiglianze tra Firestorm e Verminator. Ma mentre gli sfondi di Verminator sono sin troppo complessi e tendono a oscurare il personaggio principale e gli alieni, i fondali e gli sprites in Firestorm sono in perfetto contrasto, oltre ad essere splendidamente rifiniti.

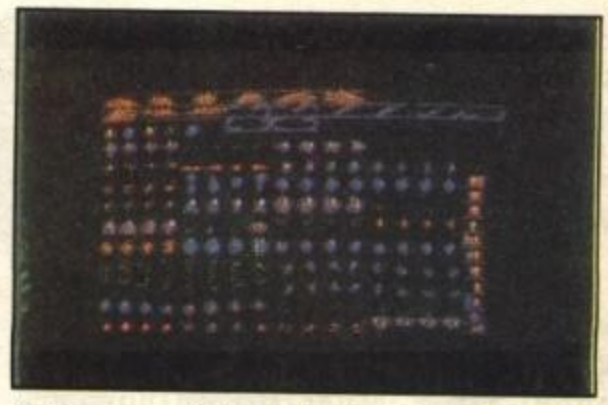
Voi controllate un nano e dovete muovervi tra varie piattaforme raccogliendo oggetti, cercando e sparando. Si possono raccogliere chiavi che aprono apposite casse. All'interno delle casse troverete ogni sorta di oggetti: alcuni buoni, alcuni cattivi, alcuni sorprendenti. Il gioco è pure tinto di umorismo. Per esempio, se non muovete il vostro personaggio questi comincerà a lanciare oggetti al nano dell'altro giocatore. Inoltre, aprire le casse lo farà sorridere.

E c'è anche la possibilità di interagire con il nano dell'altro giocatore. Ad esempio, lanciare pietre al vostro compagno gli creerà problemi energetici.

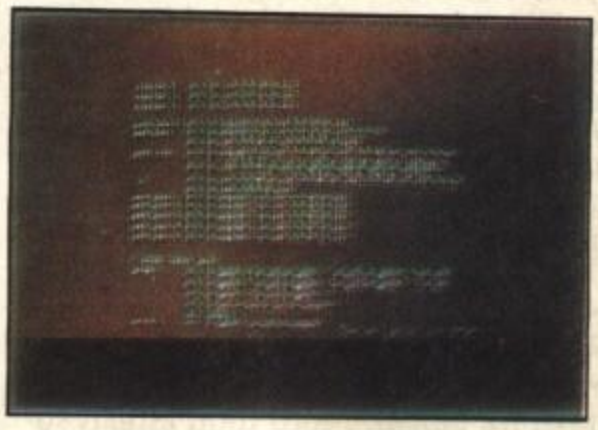
La sbalorditiva animazione dei due nani è resa da 70 frames diversi.

Si possono ottenere incantesimi da scagliare su certi alieni che altrimenti non potrebbero essere distrutti.

L'ambientazione del gioco è quella di un mondo incantato. I paesaggi sono molto vari: inoltratevi nella boscaglia e sei livelli dopo arrivate nell'inferno. Gli otto livelli sono pieni di alieni e propongono numerose situazioni da risol-



■ Ci sono venti tipi di alieni in It Can't Be Done e numerosi altri oggetti che possono essere raccolti. Tutta la programmazione è fatta su Amiga ancho so il gioco potrebbe apparire solo su ST.



■ La programmazione ha luogo su un PC 80386 che utilizza un sistema chiamato Snasm, che è stato creato da Realtime e Vektor Graphix. Il riquadro sopra mostra lo schema di volo di un alieno di It Can't Be Done.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

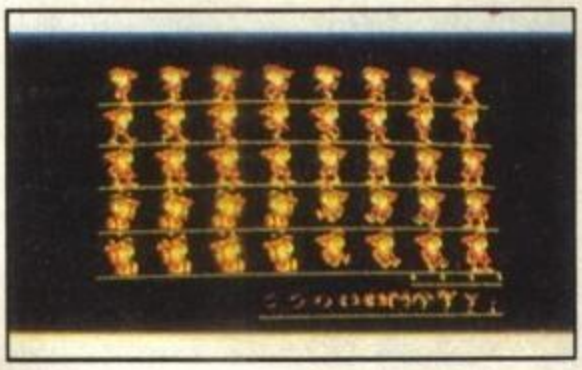
vere. Ogni livello è lungo 16 schermi. I fondali occupano 42K su disco con estensione a circa 200K durante il gioco.
In ogni stage troverete un alienone, che può apparire nel mezzo del livello o alla fine. C'è anche uno sprite che quando vi tocca vi inverte i comandi.
Dovremmo vedere le versioni ST e Amiga del gioco per Maggio.

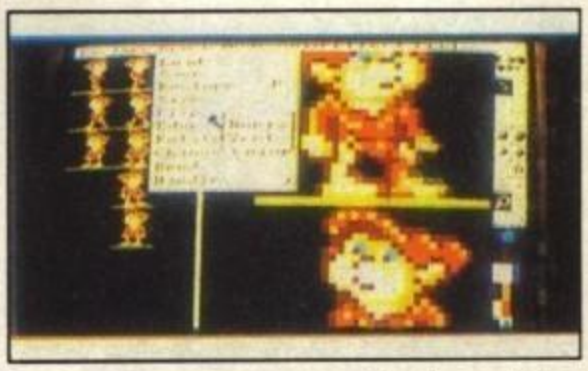
COME E' FATTO

Quasi tutta la programmazione è fatta su dei PC 386 a 42 Mhz che utilizzano una cosa chiamata sistema di sviluppo Snasm. Creato dalla Realtime e dalla Vektor Graphix, lo Snasm è ancora in fase pre-uscita. Se vi interessa, l'assembler, il software e l'hardware costano in tutto 600 Sterline.
Lo Snasm è capace di assemblare circa 12000 linee di sorgente in circa cinque secondi ed è perfettamente integrato col Brief.
La grafica e l'animazione sono realizzzate su Amiga col Deluxe Paint III. Kevin ha un modulo da 2Mb che esce dal fianco del suo A500, perché l'animazione che deve creare spesso richiede centinaia di K utilizzabili. Un gioco normale richiederà circa 12000 linee della sorgente dell'assembler 68000. Il codice oggetto risultante sarà solo di 35K. La grafica e il suono potranno occupare lo spazio restante.
I motivetti sonori in-game sono presi da musicisti freelance. Se avete fatto una composizione originale per l'ST o per l'Amiga mettetevi in contatto con la WJS Design perché cercano sempre nuovo materiale.

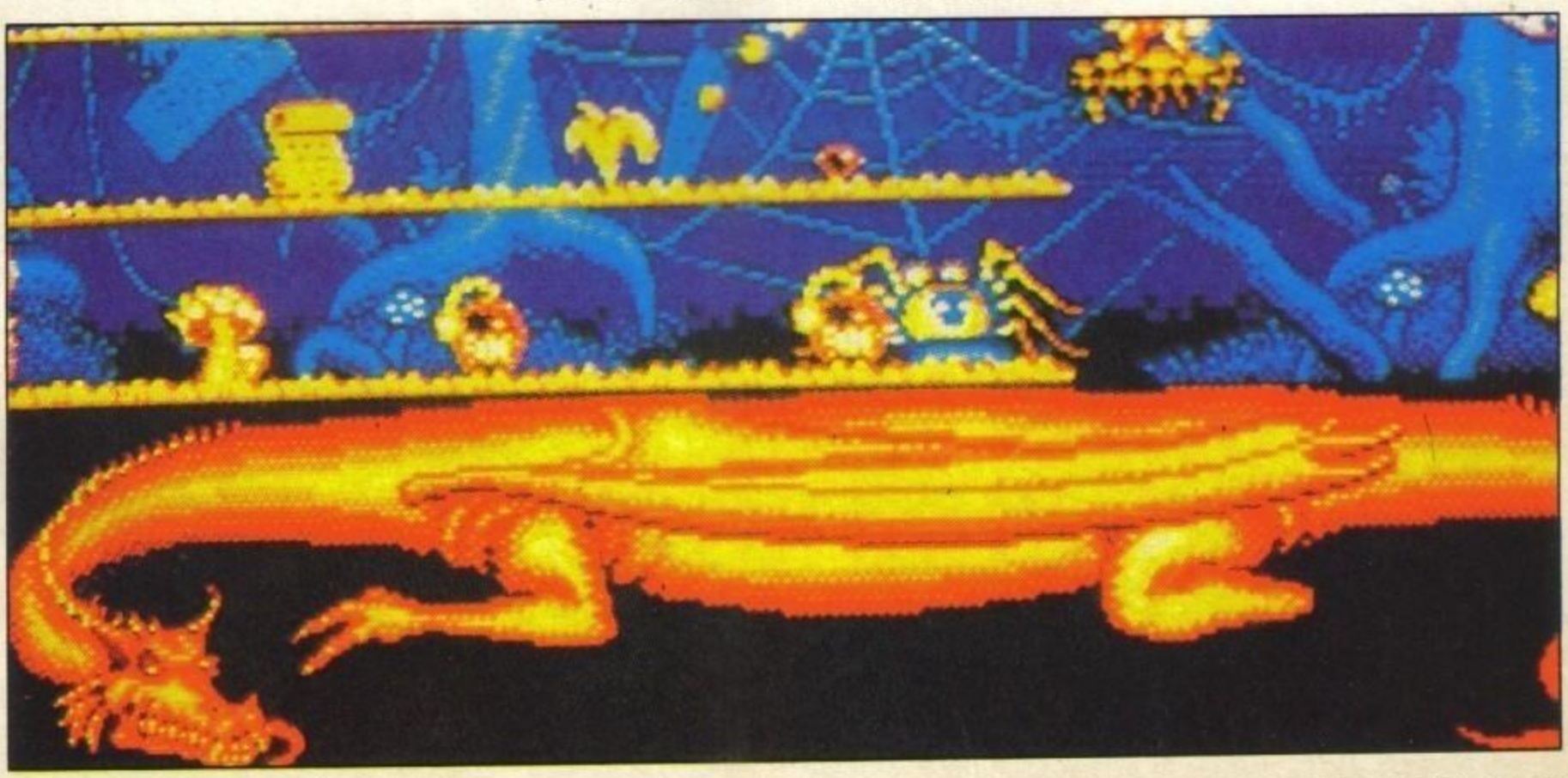
ASSALTI FUTURI

Il terzo gioco in fase di sviluppo da parte della WJS ha titolo Witchcraft. Il prodotto uscirà per Natale e apparirà solo su Amiga a causa delle esigenze-hardware
Witchcraft vuole essere qualcosa di ancora più epico di Shadow of the Beast, con sprite multi-frame assolutamente enormi. Un sacco di livelli, un sacco di musica, un sacco di dischi, un sacco di azione è quel che promette il gioco. Witchcraft è ancora in fase arretrata di sviluppo e a parte le poche schermate che trovate in queste pagine, c'è poco da vedere.
Con molti importanti editori di software che si sono provvisti di macchine Towns FM con CD-ROM e con il nuovo entusiasmo per le console, la WJS spera di approdare in entrambi gli ambienti. Per quest'anno comunque i ragazzi di Leeds sono occupati, con i loro Anarchy, Firestorm e Witchcraft.





■ Sopra a sinistra: ci saranno oltre 70 frame di animazione per il simpatico personaggio del nano di Firestorm. Oltre a camminare, saltare e morire, i nani lanceranno oggetti l'uno all'altro e mostreranno diverse reazioni se non controllati. Sopra a destra: Chris warren e Kevin Oxland usano il Deluxe Paint III su un Amiga per disegnare e animare personaggi e fondali dei giochi. Sotto: Firestorm in tutta la sua magnificenza. Il gioco proporrà otto livelli e infiniti personaggi nemici. Molti trucchi hardware sono stati utilizzati per rendere estremamente colorato il gioco sull'ST.



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

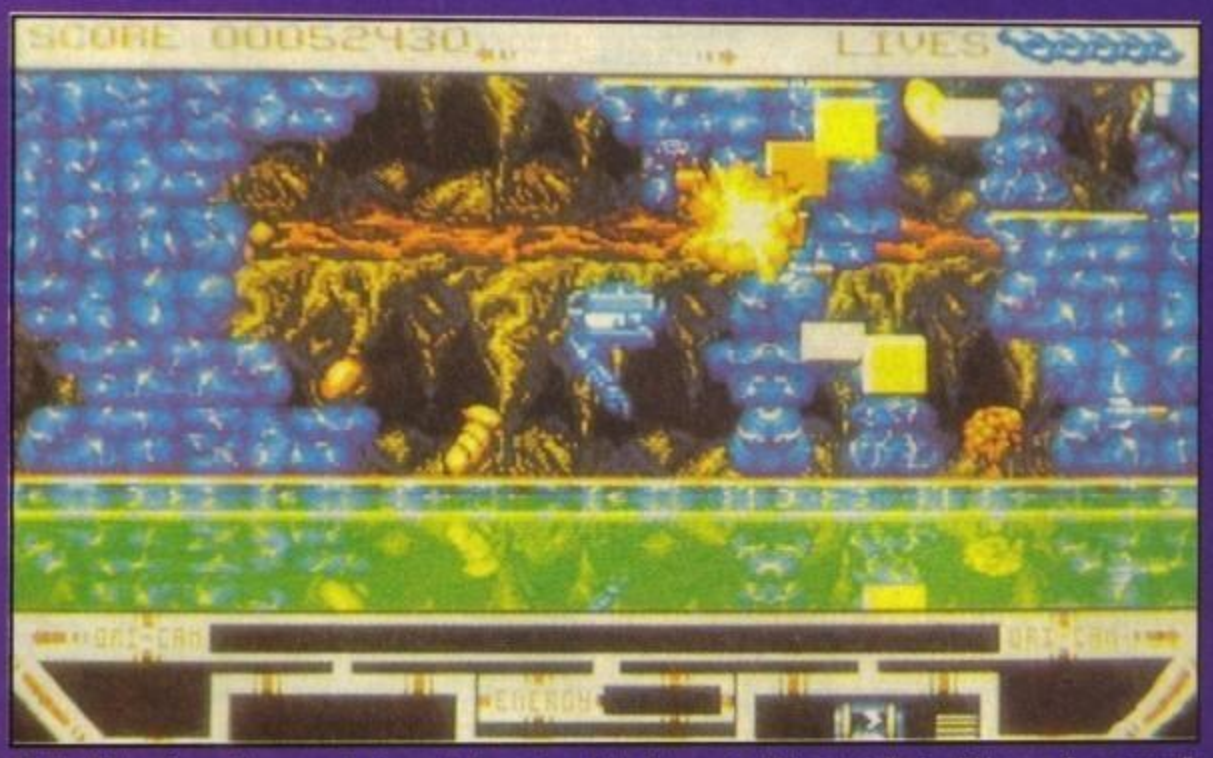
http://www.oldgamesitalia.net/

LE PSYGNO

I colleghi inglesi hanno fatto una capatina al centro operativo Psygnosis e hanno scoperto che la barbarie è ancora viva e che dal fondo di certi pozzi una terribile melma sta per sgorgare (mai letto "il colore venuto dallo spazio" di Lovecraft?); provate a leggere...

■ Ricordate di sintonizzarvi sul KGS stasera; lo show che vi fa provare incredibili sensazioni di morte...

■ Ci saranno decapitazioni, mutilazioni, trucidazioni — un sano intrattenimento per famiglie.



■ The Killing Game Show per Amiga sarà il prossimo titolo Psygnosis. Voi siete infilati nell'Hopper (il canguro di metallo con una gamba sola), il DOLL sta aumentando, gli HALFs stanno attaccando... il tempo non è dalla vostra parte.

E' incredibile, è fantastico, è assolutamente sensazionale — è il più tosto olo-show del secolo... è il solo, l'unico... Killing Game Show. La parola al vostro ospite Cilla Black...

"Oooooh ciao ragazzi. Lo so che ne avete piene le scatole dei soliti vecchi oloprogrammi. Ma è per questo che siete qui, sintonizzati sul canale KGS per provare l'eccitazione e il brivido del più mortale show della galassia. E come ci divertiremo stasera! Come ogni sera, naturalmente. Questa è la prime time TV via satellite trasmessa dal cielo. Ricordate, bambini, il KGS trasmette tutta la notte — ed è il solo game show in cui sopravvivere è metà della posta. Inoltre, i concorrenti tornano ogni settimana a riferirci dei loro successi. O del contrario, a s econda dei casi. Oooohh, è proprio grande.

"Sono così felice che possiate sintonizzarvi sul KGS, ragazzi — e so che lo sarete anche voi dopo aver partecipato al Killing Game Show. Senza badare a spese, abbiamo costruito 16 (proprio così, provate a contarli) speciali Pozzi della Morte, che si trovano sulle nostre lune dei divertimenti. E sono là sopra che fluttuano nello spazio tutto nero. Ma non preoccupatevi, perché voi sarete al sicuro quaggiù. Chi di voi ha ancora finestre (ooh, non siete un po' sull'an tiquato?) potrebbe voler dare un'occhiata e vedere se riesce a cogliere il loro scintillio. E' fuori gioco in partenza. Comunque, ragazzi (e miei unici drughi... NdPC), dobbiamo continuare con lo show.

Questi Pozzi non hanno un bell'aspetto in primo piano. Sono orribili. Ognuna ha un grosso cilindro cavo affondato nel mezzo. Ma, bambini, non preoccupatevi dei dettagli tecnici... ogni cilindro è abitato da un gran numero di minuscoli HALFs.

"Bene, sorpresa sorpresa, HALF sta per Hostile Artificial Life Form (ci oè Forma di Vita Artificiale Ostile — NdPC). Oooh, ma non vi faranno alcun male perché sono miglia e miglia lontani da noi. Però, queste creature uccidono e credetemi non lo fanno per metà. Ha, ha — scusate non ho potuto esimermi (spiegazione della demenziale battuta: half in inglese significa "metà" — NdPC). Insieme con gli HALFs c'è il DOLL (Deadly-to-Organic-Life Liquid — cioè Liquido Letale per la Vita Organica NdPC) che riempie lentamente il cilindro.

"Ma facciamo la conoscenza dei nostri concorrenti. Oooh, le ragazze in ascolto non saranno dispiaciute. Abbiamo tanti bei ragazzi stasera. E amici, non andate via perché questa potrebbe essere la vostra notte fortunata..."

Bene, grazie di tutto Cilla... nessuno

■ Non c'è tempo per ammirare i begli scenari. Salite rapidamente p erché il fiume della morte sta scorrendo veloce.

■ Ehi, mio piccolo angelo, che fai stasera? E chi è il cattivone che ti ha portato via il braccio?

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VITA'

■ Aiuto! Pensavo di aver lasciato il piede gigante nel Monty Python's Flying Circus Show. (i Monty li conosco, ma 'sto show cos'è? NdPC)

■ Due immagini di Aquaventura: a quando l'uscita di questo fanta stico videogioco?

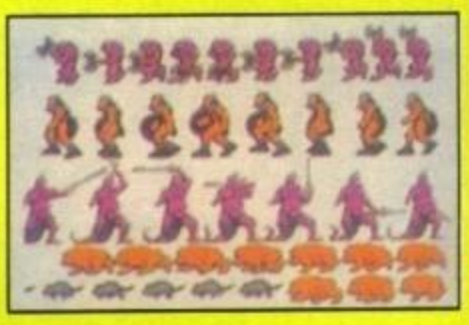
E C'E' DI PIU'

La Psygnosis ha un paio di altri progetti in cantiere. Entrambi sono ancora allo stadio embrionale e i nomi definitivi dei giochi non so no ancora stati decisi. I loro nomi provvisori sono Carthage e Matrix Marauders.

Carthage è per buona parte un'idea del graphic artist della Psygnosis, Jeff Bramfitt. Negli ultimi anni Jeff si è concentrato su questo gioco che vuole essere una misto di strategia e corse sulle bighe, ambientato ai tempi dei Romani. Il gioco inizialmente era una nuova variante dei giochi arcade di macchine; invece che far sterzare un'auto dovevate far compiere simile manovra a un carro, con molti ben posizionati puntelli. Il programmatore si è poi innamorato della grafica frattale, così troviamo nel gioco anche parecchia strategia.

Matrix Marauders è uno sparatutto arcade-strategico. L'idea è quella di catturare postazioni di controllo a gruppi di tre prima che il nemico prenda l'iniziativa.

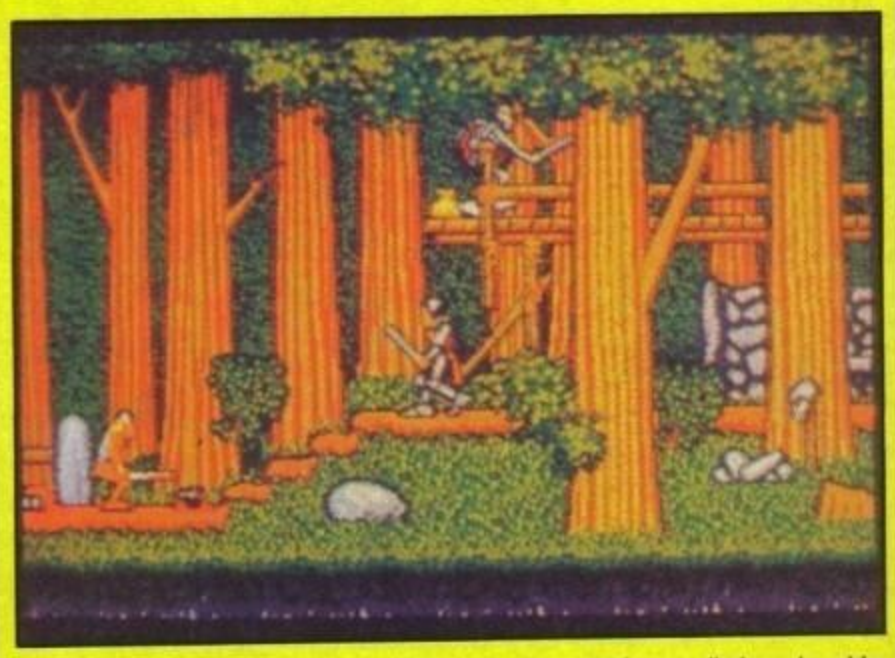
Jim Bowers sta realizzando alcune delle immagini statiche del gioco. E anche se queste immagini sembrano digitalizzate, in realtà non lo sono. Jim ha passato ore a ombreggiare e sfumare la grafica per produrre effetti metallici.



■ Qualche frame di animazione di alcuni personaggi nemici del prossimo Barbarian II, targato Psygnosis.

■ Il disegnatore Garvan Corbett non deluderà i suoi fans — il personaggio principale di Barbarian II avrà dei piedoni così.

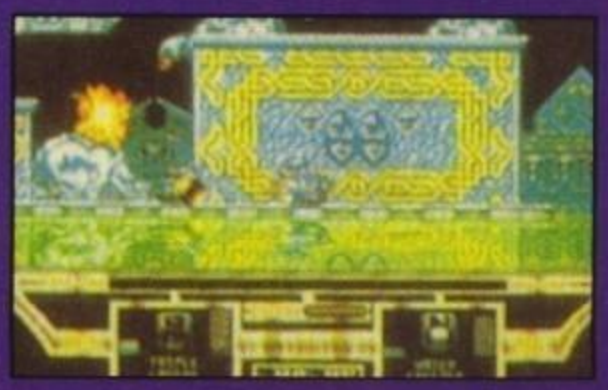
■ Una sequenza nei corridoi di Barbarian II. Le decapitazioni saranno all'ordine del giorno.



■ Un'altra sequenza di Barbarian II. Questa volta nella foresta. Il gioco dovrebbe essere più veloce e avere più profondità del suo predecessore.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



■ Specchiatevi pure nella melma di sotto, ma senza avvicinarvi troppo che vi dissolverete.

sa di cosa si stesse occupando? Del nuovo titolo targato Psygnosis, di prossima uscita uno di questi giorni...

Sì, il prossimo titolo Psygnosis si chiamerà Killing Game Show. In effetti, voi siete in fondo a un pozzo che lentamente si riempie di DOLL (liquido che uccide al contatto). I maligni HALFs vaga no per il pozzo e vi taglieranno... a metà se vi intercettano. Voi siete all'interno di un Hopper (una tuta d'acciaio con forma di canguro) e avete un laser come arma. L'hopper può scalare le pareti e raccogliere altre armi.

Cominciate alla base del Pozzo della Morte della prima luna. Ci sono otto lune o satelliti in tutto, e ognuna comprende due livelli. Voi avete un unico semplice obiettivo: uscirne vivi.

Come per tutti i titoli Psygnosis, la grafica è assolutamente stupefacente. Questa meraviglia è in arr ivo presto sui vostri schermi Amiga e ST. Oh, e ricordate: KGS è la sola stazione che trasmette tutta notte, ogni notte. Non scordate di sintonizzarvi stasera stessa...

BARBARIAN II: circa tre anni fa la Psygnosis stupì i videogiocatori con l'immissione sul mercato di Barbarian. Lo squartatutto era sicuramente il primo titolo a mostrare la differenza tra i giochi a 16 e 8 bit. Quello che probabilmente ricordiamo bene del gioco sono l'eccellente grafica e l'animazione. Tra poco, la Psygnosis lancerà il follow -up, Barbarian II.

A giudicare dalle prime immagini il seguito dovrebbe essere più veloce e più giocabile del predecessore. E ci dovrebbe essere molto più sangue.

Garvan Corbett, 28 anni, è il responsabile dell'ideazione della grafica e dell'animazione di Barbarian. E' alla Psygnosis da cinque anni e ha disegnato la grafica di Brataccas, Deep Space e molto di Stryx. La specialità di Garvan è la realizzazione di personaggi da cartone animato. Sostiene che il suo marchio di riconoscimento sono i grossi piedi e le silhouette dei personaggi. Secondo Nick, il prova-giochi della Psygnosis, Garvan si diverte anche a reallizare disegni a matita di grandi procaci donne con la lingua biforcuta. Sfortunatamente Garvan non ha voluto mostrarle a TGM.

C'è voluto quasi un anno per portare Barbarian II al suo attuale livello di sofisticatezza. Garvan stima che ci saranno circa 100 frames di animazione per il solo personaggio principale.

Insieme all'elemento squartamento e trucidazione, Barbarian II offre anche la caccia e la ricerca. Potrete aprire casse e raccogliere armi extra. Sarà persino possibile perdere la propria spada e ingaggiare un duello a mani nude. Ci saranno più mostri da sconfiggere e numerosi livelli da attraversare.

A giudicare dalle foto di pre-release di questa pagina, Barbarian II sembra destinato a essere qualcosa di sensazionale.

■ Rallentate, c'è una svolta a 90' sopra di voi.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NINJA SPIRIT

ACTIVISION

NINJA SPIRIT © 1988 IREM CORPORATION. LICENSED TO ACTIVISION (UK) LIMITED.

VIA MAZZINI, 15 - 21020 CASCIAGO (VA) - Tel. 0332/21 22 55 (12 linee)

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

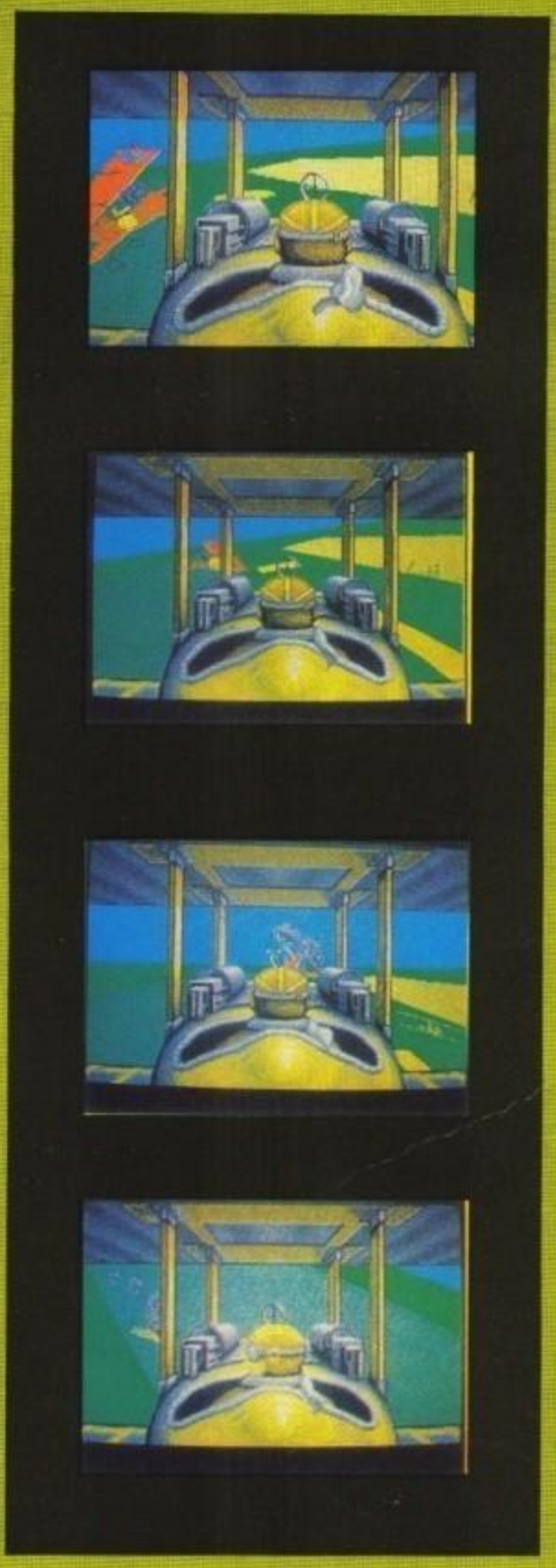
http://www.oldgamesitalia.net/

WINGS

LE NUOVE ALI DELLA CINEMAWARE

Come anticipato nel numero di aprile la Cinemaware si prepara a lanciare sul mercato "Wings", un simulatore di volo relativo alla Prima Guerra Mondiale, vediamo cosa girerà sui nostri Computer e come è stato realizzato.

Era un giorno come tanti altri qui in redazione, il tempo lo si passava scherzando, dicendo qualche battuta, scrivendo recensioni e scattando foto di giochi da recensire.
La giornata scivolava via tranquilla.
Ad un certo punto Donatella entra in sala computer con un pacchetto in mano dicendo beatamente:
"- Ah ragazzi, è arrivato questo dall'Inghilterra -".
Io e BDB (io sono io NdBJ) ci guardiamo in faccia e notiamo che l'indirizzo è quello della Mirrorsoft, il mitico "Panzone" si scaglia contro la povera grafica gridando:"— Ma QUANDO è arrivato? -", Donatella balbettando per il terrore (voi l'avete mai visto Bonaventura quando 'carica'?) risponde:
"- Beh, ieri... perché? -".
Non sto a riportare le dolci frasi con cui la signorina Elia è stata poi bersagliata dagli impavidi redattori per la sua mancanza di tempestività, preferisco spiegarvi che ciò che seguiva era degno di un branco di lupi affamati di fronte ad un cosciotto di agnello.
Brandelli di camicia che volavano, urla, morsi, calci, tutto per essere i primi a mettere sulle mani sul contenuto del pacchetto della Mirrorsoft.
Una volta per così dire "aperto" il pacco, ci ritroviamo davanti un disco da 3,5 e un foglietto con scritto "That's for you Giorgio, With Compliments - Cathy Campos", per chi non lo sapesse Cathy Campos è la persona che cura le Pubbliche Relazioni della Mirrorsoft in Europa, e per chi lo volesse sapere il dischetto conteneva il demo di Wings il futuro simulatore di volo relativo alla prima guerra Mondiale della Cinemaware.
Il disco viene subito fatto girare sull'Amiga della redazione, ed ecco che la magnifica grafica in 3D vettoriale a solidi pieni ci lascia tutti senza fiato; come potete veder dalle foto di contorno la sequenza di combattimento e vista da dietro il pilota in 2D e dallo sfondo in 3D vettoriale, inframmezzate come al solito da sequenze Arcade sullo stile che ha ormai reso famosa la Cinemaware, fantastico.



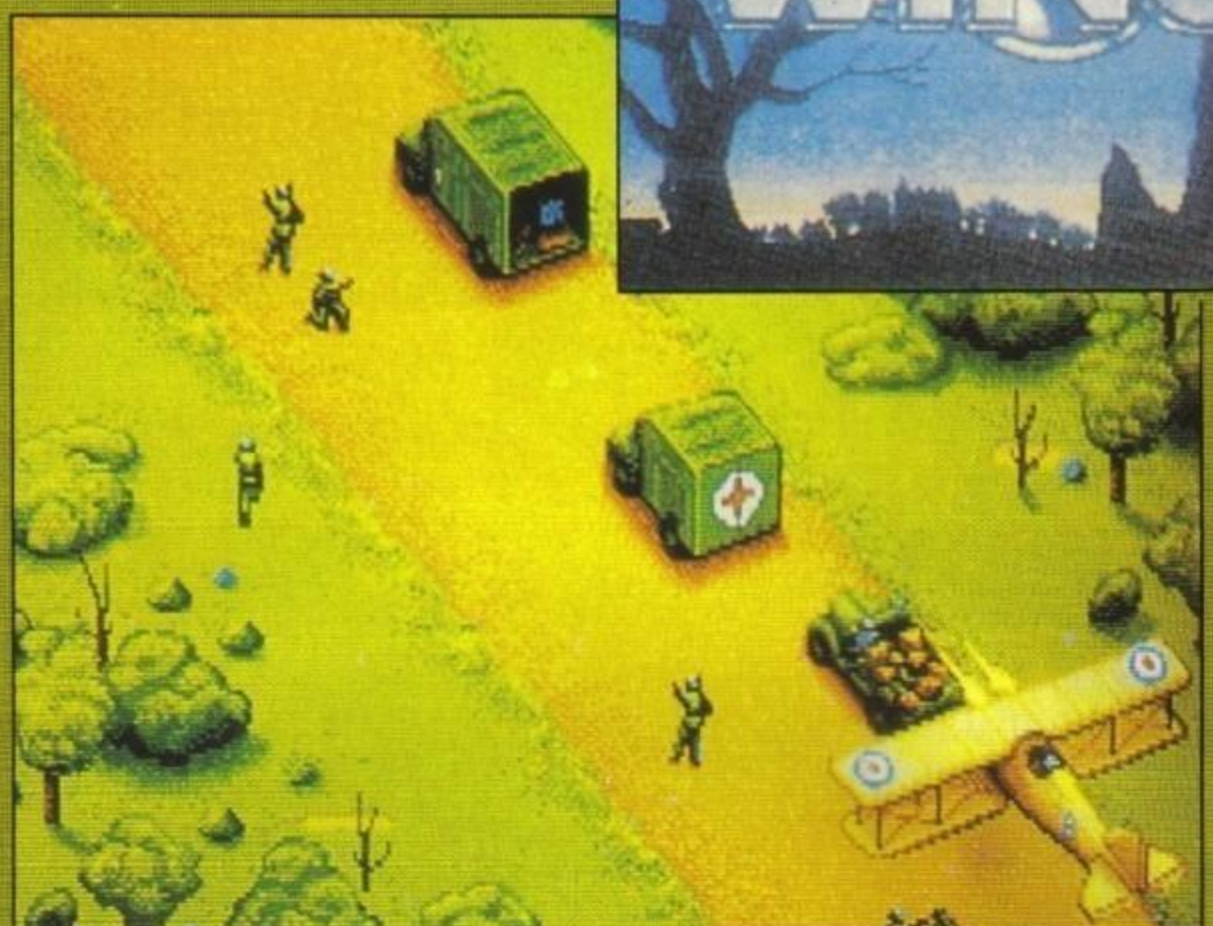
A questo punto ci è sembrato d'obbligo telefonare in Inghilterra, alla sede della Mirrorsoft, per avere notizie più precise; non poteva andarci meglio, dall'altra parte della manica nel grande palazzo in cui la Mirrorsoft risiede, c'era lo staff che ha programmato Wings al gran completo: John Cutter, l'autore; Tim Hays, il programmatore; Jeff Hilbert, il grafico; e Jerry Albright, il produttore.
Così è nata un'insolita intervista tramite ponte telefonico nella quale John Cutter, l'autore, ha preso subito la parola:
"Sicuramente all'inizio del progetto ben sapendo che saremmo entrati in competizione con gli eccellenti simulatori di volo oggi in commercio, l'idea di crearne uno non mi attirava molto. Ma leggendo dei testi che si riferivano a quel periodo ho capito che forse un gioco che si rifacesse agli eroismi dei primi cavalieri dell'aria più che un simulatore di volo poteva essere un simulatore di vita. Voglio dire che allora erano più storie di uomini che storie di guerra, uomini coraggiosi che davano ancora un senso alla parola onore e cavalleria. Inoltre continuando a documentarmi, e vedendo dei film inerenti l'argomento mi sono convinto che era possibile realizzare qualcosa di veramente nuovo."
Dopo di lui Tim Hays, il programmatore, a cui non sembrava vero di parlare con l'Italia, è entrato ancor più in dettaglio:
"Dunque, Wings è, come noto, un prodotto Cinemaware, e come tutti i suoi predecessori non sportivi, è un avventura con l'elemento principale basato sulla simulazione aerea. Anche se, ci tengo a precisarlo, si differenzia enormemente dai simulatori tradizionali.
Io credo che un gioco debba essere divertente per sperare di avere successo.
Molti giocatori detestano dover conoscere in ogni minimo particolare il cruscotto del proprio aereo, o quanto meno sono intimoriti dall'elevata complessità

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Preview

della simulazione in sé.
Come avrete notato dal demo in vostro possesso, in Wings, non ci sono cruscotti da tenere costantemente sottocchio, semplicemente il pilota, visto da dietro, gira la testa nella direzione in cui e più vicino l'aereo nemico, e il tutto diventa più facile e divertente.
Insomma, non voglio fare della pubblicità gratuita, ma Wings regalerà ore di vero divertimento ludico, si dal punto di vista grafico che da quello sonoro."
L'ultima parola spetta a Jerry Albright, il produttore,:
"Il progetto è partito circa un anno fa, e contiamo di riuscire a commercializzarlo entro Maggio/Giugno. Per ora siamo pronti all'80%, e confidiamo molto in Wings, siamo sicuri che sarà un successo, spero che anche voi siate dello stesso parere."
Da parte nostra non possiamo che essere d'accordo; la grafica, il sonoro e la velocità d'animazione ci hanno lasciato letteralmente senza fiato, e concordiamo con Jerry Albright considerandolo un possibile successo di questo 1990.



ENTRA NEL TEAM VINCENTE !

DOPO L'INCREDIBILE SUCESSO DI

BOMBER BOB

E

MOONSHADOW

CERCHIAMO PROGRAMMATORI E GRAFICI PER AMIGA, PC E C64 CON CAPACITÀ TALI DA SUPERARE LA CONCORRENZA STRANIERA. SE SEI VERAMENTE IN GAMBA, NON PERDERE TEMPO CONTATTACI: POTREBBE ESSERE LA TUA GRANDE OCCASIONE!

INI 12 - 21020 CASCIAGO (VA

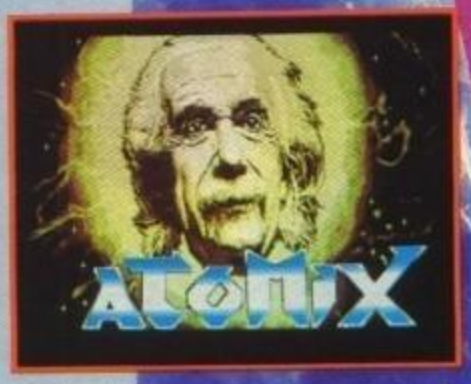
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ATOMIX

Disponibile per:

AMIGA	L. 29.000
ATARI ST	L. 29.000
IBM 5.25	L. 39.000
IBM 3.50	L. 39.000
C64 CASS.	L. 15.000
C64 DISK	L. 15.000



ATARI ST

Originale puzzle. Il concetto è piuttosto elementare: spostare gli elementi di un atomo per farli coincidere. Ma attenzione: questi elementi si fermano solo quando urtano qualcosa. Riuscirete mai a raggiungere l'ultimo dei 30 livelli a vostra disposizione?

Il divertimento è comunque assicurato!

THALION

GRANDSLAM

LEADER

THALION

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM REVIEW

AMIGA:

Anthead	[L. 39.000]	26
Castle Master	[L. 25.000]	20
Conqueror	[L. 49.000]	70
Chronoquest II	[L. 69.000]	66
Colony	[L. 49.000]	72
Cyberball	[L. 25.000]	38
Escape F.t.P.o.t.R.M.	[L. 29.000]	34
F. Baresi W.C.K.O..	[L. 25.000]	36
Gravity	[L. 49.000]	80
Italy 1990	[L. 29.000]	36
Kid Gloves	[L. 49.000]	82
La Batt. d'Inghilt.	[L. 49.000]	30
Pinball Magic	[L. 25.000]	76
Tennis Cup	[L. 29.000]	40
Turrican	[L. 29.000]	28
World Cup '90	[L. 29.000]	36
W.C.S Italia 90	[L. 29.000]	36

ATARI ST:

Castle Master	[L.29.000]	20
Chronoquest II	[L. 69.000]	66
Klax	[L. 29.000]	32
W.C.S Italia 90	[L. 29.000]	36

PC MS DOS:

Castle Master	[L. 29.000]	20
Codename Iceman	[L. 79.000]	68
Conqueror	[L. 49.000]	70
Champions of Krynn	[L. 69.000]	64
Loom	[L. N.P.]	24
Mechwarrior	[L. 59.000]	74
W.C.S Italia 90	[L. 29.000]	36

SEGA M/DRIVE:

North Star Ken II	[L. 100.000]	78

I prezzi sono riportati a puro titolo indicativo, pertanto i lettori sono invitati a richiederne conferma al negoziante o all'importatore. La redazione non si assume responsabilità in caso di errore o mancanza (cercate di capirci...).

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

La CASTLE

DOMARK/INCENTIVE **Amiga L. 25.000, PC/ST L. 29.000**

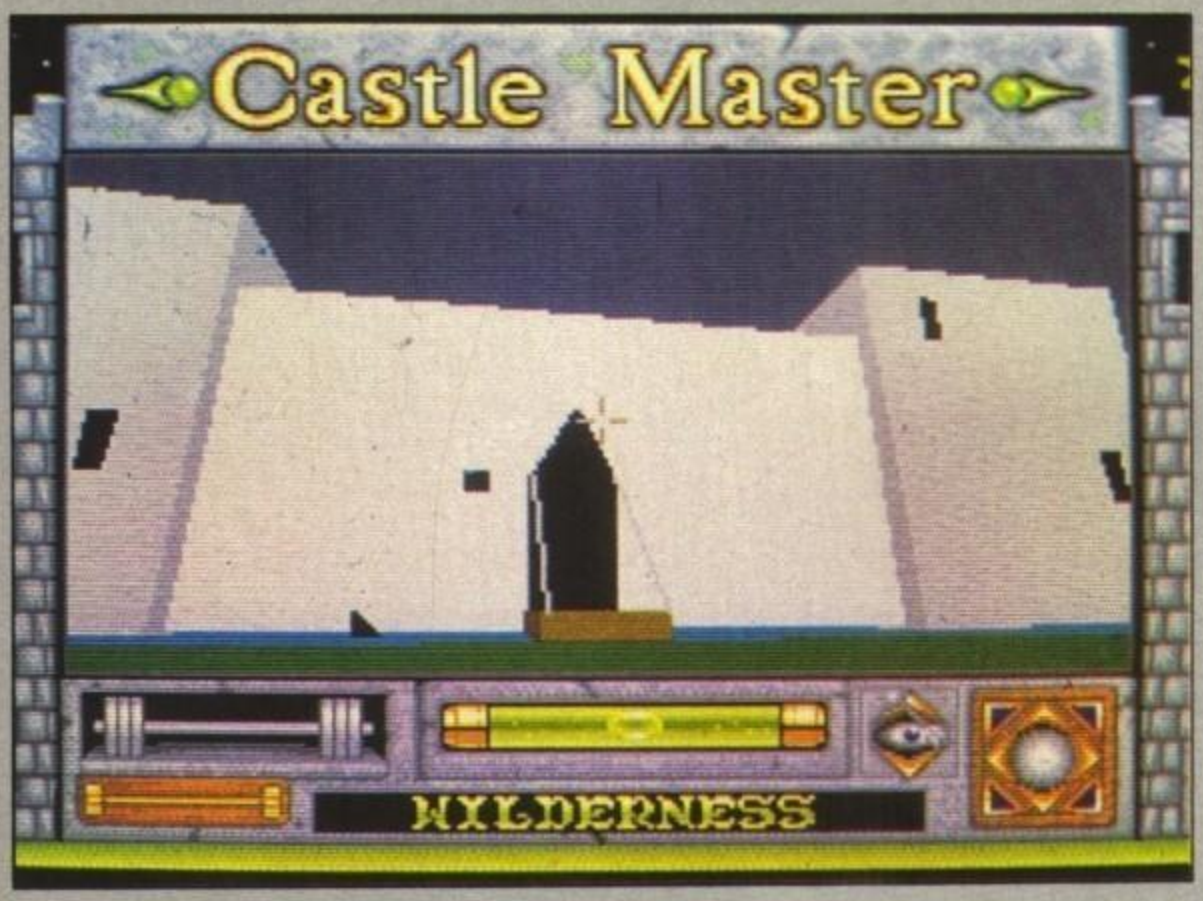
Incentive colpisce ancora! Dopo i due grandi successi di Total Eclipse e Dark Side, ecco una nuova avventura in 3D solido a prova di cervello.

Chi non ha sperimentato il piacere di profanare piramidi egiziane senza correre rischi di maledizioni in Total Eclipse? E chi non ha provato la tensione della lotta contro il tempo nel futuristico Dark Side? Spero nessuno, ma giacché non si è mai sicuri eccomi qui ad illustrarvi per sommi capi le caratteristiche dei giochi Incentive. Vi viene innanzitutto chiesto di raggiungere un certo obiettivo primario, come una locazione praticamente inaccessibile a meno di non guadagnarsi l'entrata passo passo facendo le cose giuste al momento giusto. In questo caso si tratta di liberare il vostro gemello rapito dalle grinfie del padrone di un castelllo infestato da spiriti maligni. Il problema principale è soprattutto trovare la camera in cui vostro fratello è rinchiuso e potete stare sicuri che sarà l'ultima in cui guarderete. Si sa però che l'obiettivo primario altro non è che una parte della sfida che la software-house propone: il vero scopo per i risolutori esperti rimane quello di totalizzare il massimo dei punti come in un ogni arcade che si rispetti. Per incrementare il punteggio in maniera sensibile non dovete fare altro che scoprire tesori nascosti negli antri più strani del castello.

Inoltre non bisogna trascurare l'avversario forse più ostico di tutto il gioco: il tempo, quella tal cosa che all'inizio magari viene trascurata ma che quando si è alle battute finali fa veramente paura (e chi è andato un pochino avanti in Dark Side sa cosa si prova). Ovviamente il fattore tempo è introdotto in modo alternativo al banale "ti rimangono 2 minuti

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



MASTER

e 5 secondi" e così come in Total Eclipse era rappresentato in modo piuttosto schematico col sovrapporsi della luna sul sole, in Castle Master è altro non è che il livello di "fantasmizzazione" del castello.

A questo punto reprimete pure la tentazione di chiamare i Ghostbusters per disinfestare il castello dalle presenze soprannaturali, per due motivi ben precisi: prima di tutto, al tempo non esistevano ancora, in secondo luogo, voi siete l'intrepido acchiappafantasmi della situazione armato alla bisogna (fionda e sassolini, ah! ah! ah!). Se non siete ancor svenuti mi sento il dovere di tranquillizzarvi: a quando pare gli spiriti del castello sono piuttosto scarsi e delle pietre ben lanciate hanno un effetto decisamente devastante sul nemico; ovviamente i più forti richiederanno una raffica continua, ma il vostro problema non è certo quello di sparare i sassi col contagocce: ne avete quanti ne volete (evidentemente andate in giro con un camioncino, eh! eh! eh!).

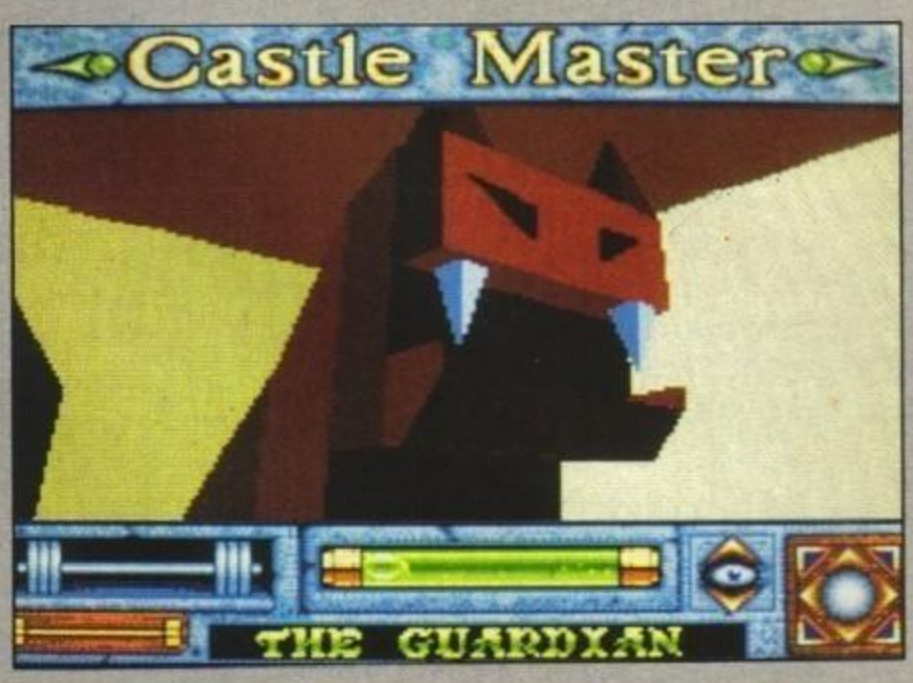
Ovviamente i sassolini hanno altri scopi oltre a quello puramente offensivo: prendendo di mira determinati oggetti si possono attivare dei meccanismi nascosti e presumibilmente guadagnare l'accesso ad altre zone.

Ma le vostre possibilità non finiscono certo qui; a disposizione avete un secondo tasto di fuoco che serve per le più svariate situazioni: leggere iscrizioni, raccogliere chiavi, mangiare o bere, utilizzare oggetti, aprire porte, cercare tesori e chi più ne ha più ne metta. Diavolo! Non si può dire che questo secondo tasto non serva a niente: dovrebbe a maggior ragione essere il fuoco principale, comunque questi sono dettagli.

E qui sorgono spontanee alcune osservazioni: il cibo è quasi vitale per voi, poché aumenta la vostra forza (simboleggiata con dei manubri da sollevamento pesi più o meno voluminosi) e quindi la vostra resistenza poiché ogni tanto capita sempre qualche rompiscatole a indebolirvi un pochino; è moralistico il fatto che se bevete qualche sorso di vino la forza aumenta, ma se ne prendete qualcuno di più cala (non sapevate che il vino dà alla testa?).

Altro piccolo consiglio: leggete attentamente le iscrizioni e scrivetevele da qualche parte; sono scritte volutamente in arcaico e in arabo (nel senso che di astruso), ma al momento giusto possono rivelarsi utili.

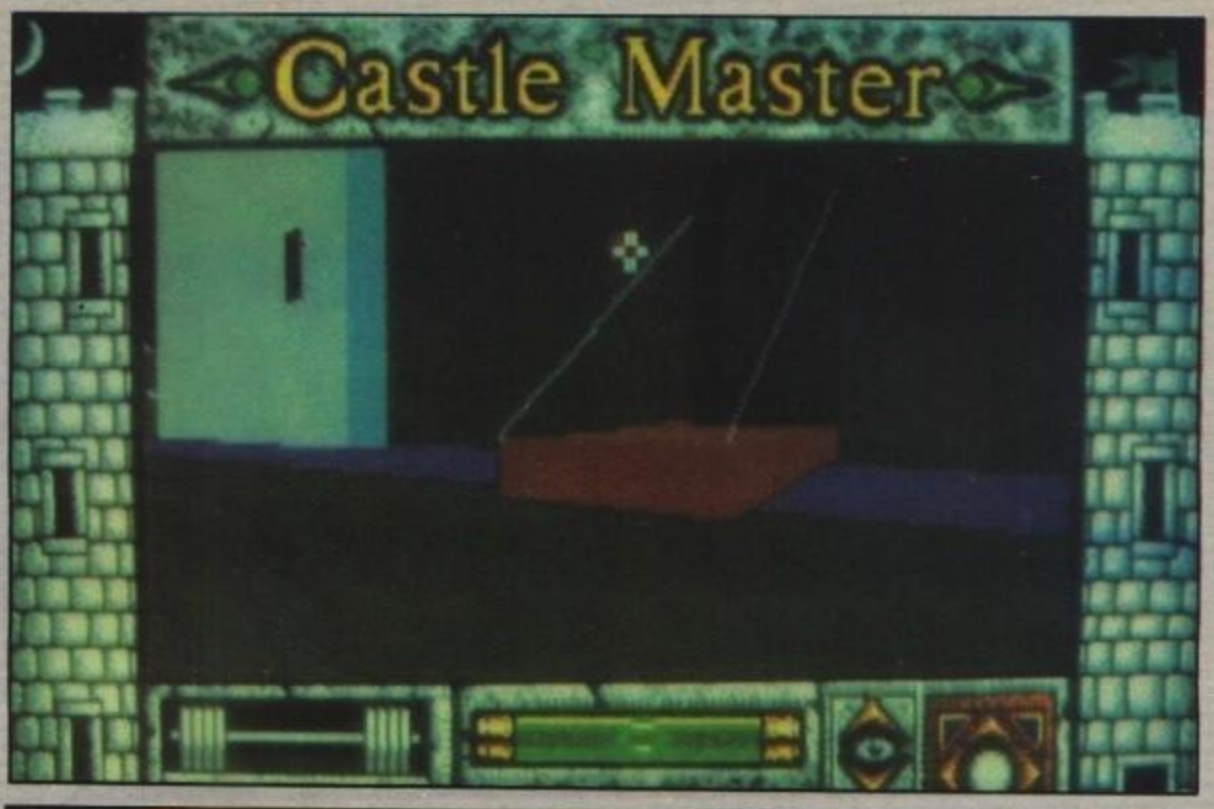
E veniamo al gioco. Dovete scegliere tra un possente cavaliere e una leggiadra donzella prima di avventurarvi nel castello (e il manuale non spiega in alcun modo le differenze tra un personaggio e l'altro ma fa capire che risolvere il gioco con l'uno o l'altra non è esattamente la stessa cosa). Una volta operata la scelta vi troverete in una vasta distesa verde in cui troneggia il misterioso maniero che, neanche a farlo apposta, è circondato da un bel guado con tanto di squalo famelico (ma dove l'hanno preso?) ed ha il ponte levatoio completamente sollevato a scanso di indesiderati



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

(ogni riferimento a voi è puramente intenzionale).
Il quadro comandi si dimostrerà particolarmente indicato per l'utilizzo del mouse, con icone per ciascuna azione. In basso trovano posto due bussole direzionali: una per muovervi e l'altra per alzare e abbassare lo sguardo; ai lati poi trovano posto due torri con tre finestre ciascuna: quelle di sinistra selezionano il tipo di movimento (strisciare, camminare e correre). E di particolare interesse la prima scelta, che permette di infilarsi in stretti cunicoli rasoterra altrimenti impraticabili.
Cliccando sulla scritta Castle Master in alto si accede al menu di controllo che serve soprattutto per gestire i salvataggi partita, ma anche, cosa non trascurabile, per sapere a quale porta si riferiscono le chiavi rinvenute.



■ **Nella foto sopra la versione PC di Castle Master.**
Sotto, una foto della versione ST...

Tremate, comuni mortali! Non riuscirete mai a sconfiggermi! Il mio castello sarà la vostra tomba!

PC

Come era logico aspettarsi, problemi di ogni natura abbondano e le cose da fare sono molteplici: cercare oggetti e passaggi segreti in ogni angolo, uccidere spiriti, mappare bene il castello, ma soprattutto spremersi bene le meningi quando si pensa di non poter proseguire.
Per quanto riguarda la realizzazione tecnica bisogna dire che non è sparito il vizietto di base di tutti i giochi Incentive: quello di presentare fastidiosi rallentamenti nelle situazioni graficamente più incasinate. Fortunatamente il programma favorisce i microprocessori veloci, per cui i possessori di AT non potranno lamentarsi, ma "quelli degli XT" si abitueranno sicuramente. Fermo restando che la fase arcade di eliminazione spiriti (l'unica novità di riguardo) è la più debole di tutto il gioco, il 3D ha sempre fascino e così pure l'avventura: cos'altro volete per passare il vostro tempo?

Globale 89%

Amiga

Cosa vi aspettereste? Una velocità leggermente superiore? Beh, concessa... ma nient'altro. Il discorso, in questi casi, è sempre lo stesso: se siete dei fans di Driller, Dark Side e Total Eclipse non potete perdere questo nuovo appuntamento. Se invece il Freescape vi sta proprio sullo stomaco... affari vostri!

Globale 91%

ST

Dunque, dunque, differenze col PC? Pochine anzi quasi nessuna: mi sembra che ci sia un miglior uso dei colori ma non mi sembra di aver visto i lampi ramificati che davano un bel tocco "atmosferico" nella versione PC. In ogni caso la sigla musicale di inizio è per forza di cose migliore e forse per essere essetiana è anche superiore alla media. C'è comunque da dire che dopo aver visto spettacoli come Infestation il Freescape fa molto meno effetto di quanto facesse prima: Incentive, urge provvedere.

Globale 90%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RESOLUTION 101

Quando misero il chiavistello sulla porta si portarono via la chiave...

Ora, il passaggio di Resolution 101 ti offre l'opportunità di riconquistare la libertà perduta. Devi diventare un cacciatore di taglie e sbarazzarti dei malvagi criminali che minacciano di devastare la città. Resolution 101 - simulazione di un veicolo futuristico dalla velocità sconvolgente - é la tua occasione di riscatto!
Resolution 101 é l'"ultima parola" in fatto di giocabilità!

Disponibile per Amiga, Atari St, Ibm Pc.

Millennium, Chancery House, 107 St Pauls Road, London N1 2NA

Light years ahead

MILLENNIUM

LEADER Via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/21 22 55

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

The Games machine

TOP SCORE

Se siete impazziti giocando, e risolvendo, Maniac Mansion e Indiana Jones, preparatevi ad un nuovo e strepitoso titolo "Made in Lucasfilm": LOOM. Riuscirete a districarvi tra le magiche trame di questo accattivante "Telaio"?

Se avete già letto la preview con tanto d'intervista all'ex-Infocom Brian Moriarty (l'autore del gioco) del numero di Marzo, saprete già di cosa si sta parlando in queste righe.
Ma per chi l'avesse perso, cercherò di spiegare in cosa consiste il gioco.
E' prima di tutto importante sottolineare che tipo di gioco è, e se ancora non l'avete capito si tratta di un'avventura grafica sullo stile di quelle menzionate in precedenza.
L'innovazione più rimarchevole è costituita dall'interfaccia utente che non utilizza il solito menu di verbi tipico degli altri giochi Lucasfilm, bensì un sistema di note che, se selezionate nella giusta sequenza, vi permettono di operare questo o quell'incantesimo e/o azione.
Effettivamente il doversi addentrare passo dopo passo nella meccanica del gioco impone un'immedesimazione con Boffin, il personaggio che interpreterete, non comune, perché ogni piccolo progresso nell'esatto utilizzo delle note vi sembrerà gran cosa almeno all'inizio.
Quindi per acquisire qualche progresso bisogna tentare e ritentare una sequenza di quattro note finché non si riesce a fare ciò che si vuole, e vi assicuro che a volte è davvero divertente vedere cosa succede a seconda delle note selezionate.
Il protagonista come già detto si chiama Boffin, ed è un ragazzo di diciassette anni appartenente alla Gilda dei tessitori, che, messo in allarme dalla ninfa degli "Anziani", deve indagare sulla scomparsa della sua razza.
La logica conseguenza è una lotta contro il male per prevenire che il caos abbia ragione del bene.
A vostra disposizione avrete il bastone degli "Anziani" che vi permetterà di lanciare incantesimi, sempre con l'interfaccia "musicale" di cui si parlava prima.
Nel gioco sono presenti tre livelli di

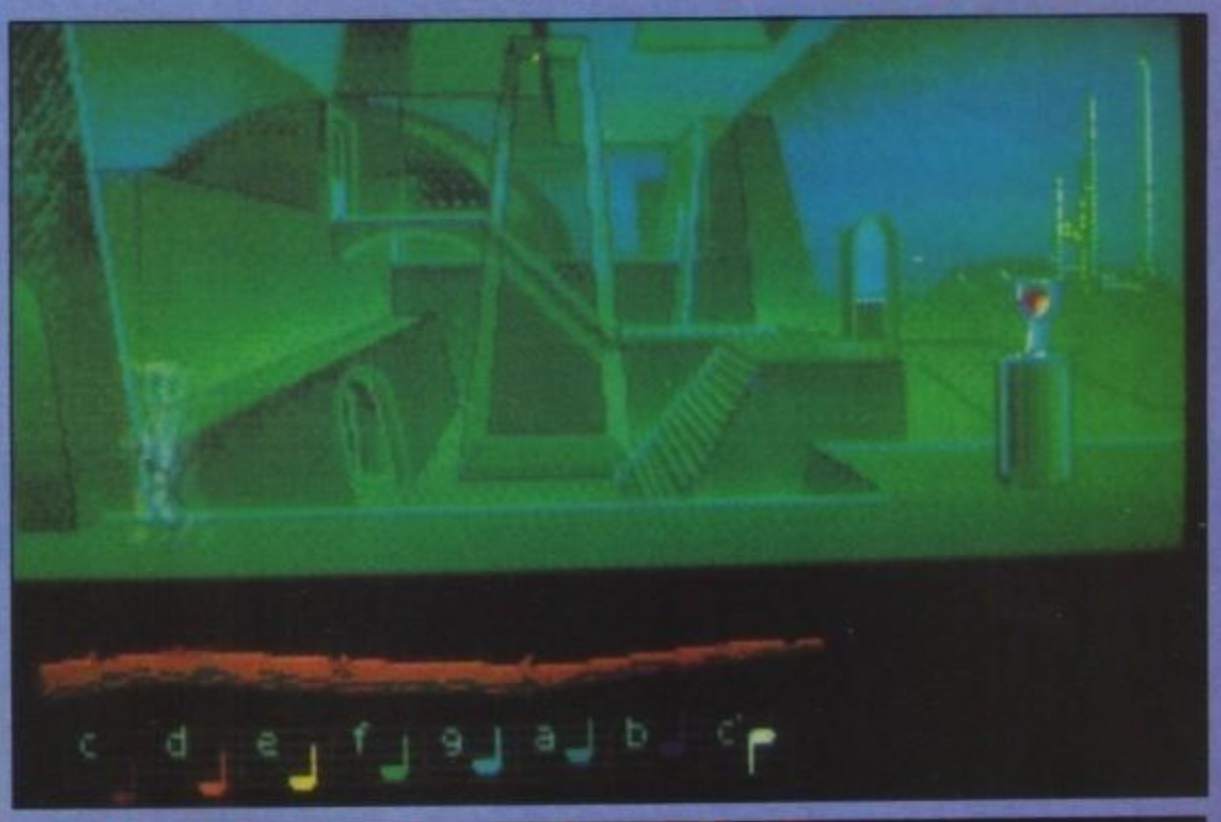
difficoltà. La difficolta dei vari livelli è determinata da quanto aiuto si riceve nella gestione dell'interfaccia, anche se, solo giocando il livello Expert diventa possibile ammirare tutte le schermate e una sequenza animata bonus.
Un altro pregio di questo magnifico gioco, anche se è riferito solo a chi possiede una scheda musicale per ciò che riguarda il PC, è la parte sonora dell'avventura, che riesce a dare un'atmosfera impressionante mentre si gioca.
I possessori della AdLib o della Games Blaster sappiano che solo per le musiche che vi accompagnano giocando a Loom, non rimpiangerete i soldi spesi per le suddette schede musicali.
Un difetto forse lo si può trovare in Loom, ed è l'eccessiva facilità in rapporto al prezzo del gioco, intendo dire che forse per quella cifra ci si aspetta di giocare per mesi e mesi, e non sarà così per i divoratori di avventure, comunque

l'eccellente grafica e l'atmosfera di cui il gioco e letteralmente impregnato lo rendono un vero capolavoro.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

■ Ecco come è possibile tramutare dei semplici legnetti in moneta sonante, le note che si illuminano sono quelle da premere per effettuare l'incantesimo; Do-Mi-Fa-Re semplice vero?



PC

Un gioco stupendo, davvero bellissimo, giocandoci mi sembrava di essere tornato ai tempi in cui passavo giornate intere al cinema guardando e riguardando i film di Walt Disney, davvero una sensazione unica. Non so se la commercializzazione in Italia subirà dei ritardi a causa della traduzione come era accaduto per Indiana Jones, ma un consiglio ve lo posso dare fin d'ora: prenotatelo subito perché LOOM è davvero grande!

GLOBALE 96%

ALTRE VERSIONI

Sono già state annunciate le versioni per Amiga e Atari ST, dovrebbero essere disponibili a fine Giugno.

http://www.oldgamesitalia.net/

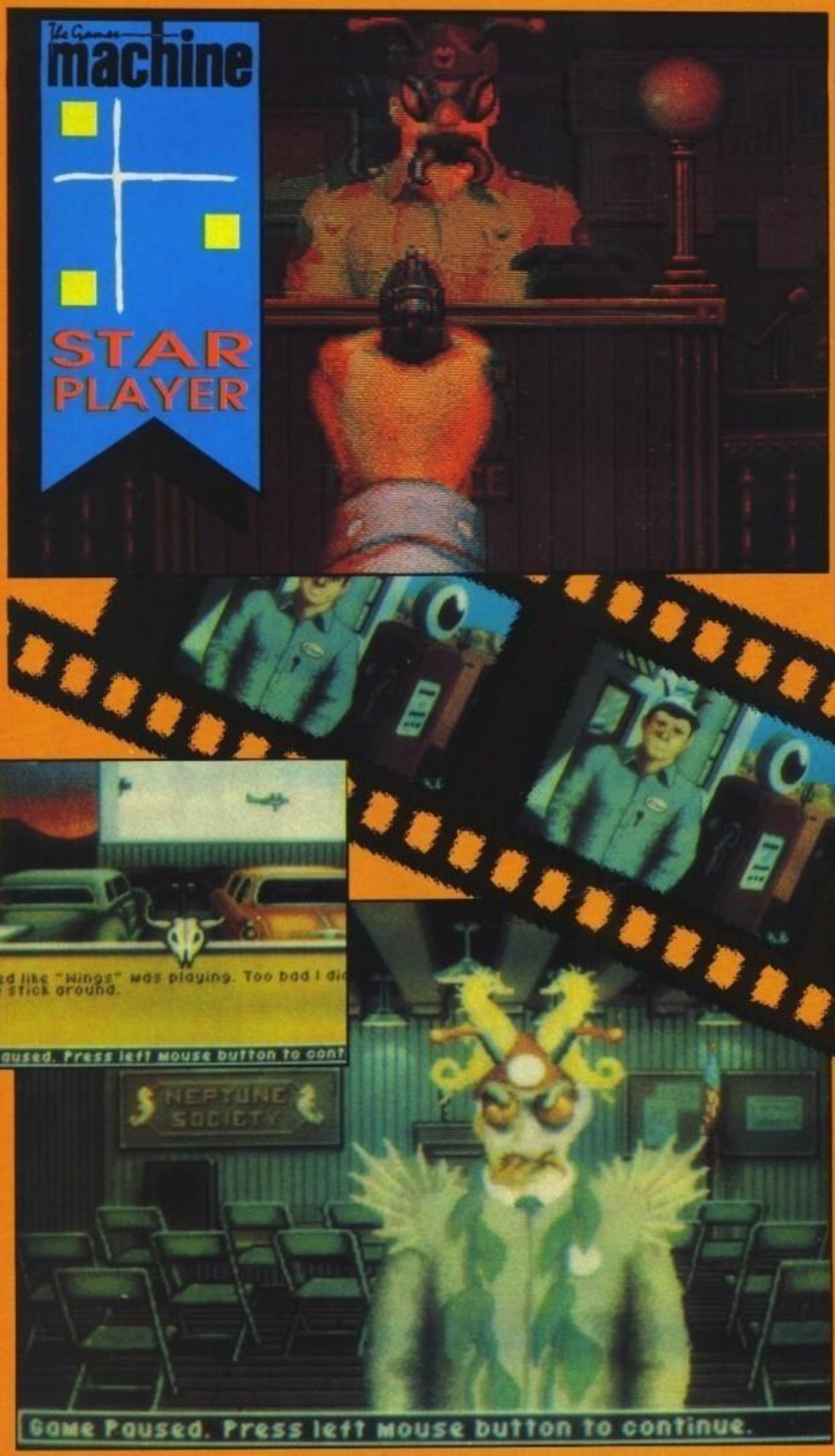
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ANTHEAD

IT CAME FROM THE DESERT II

L. 25.000 CINEMAWARE



Pensavate che fosse davvero tutto finito? No e poi NO! Le formiche ritornano e, questa volta, sulla faccia degli abitanti di Lizard Breath. Che SCHIFO!

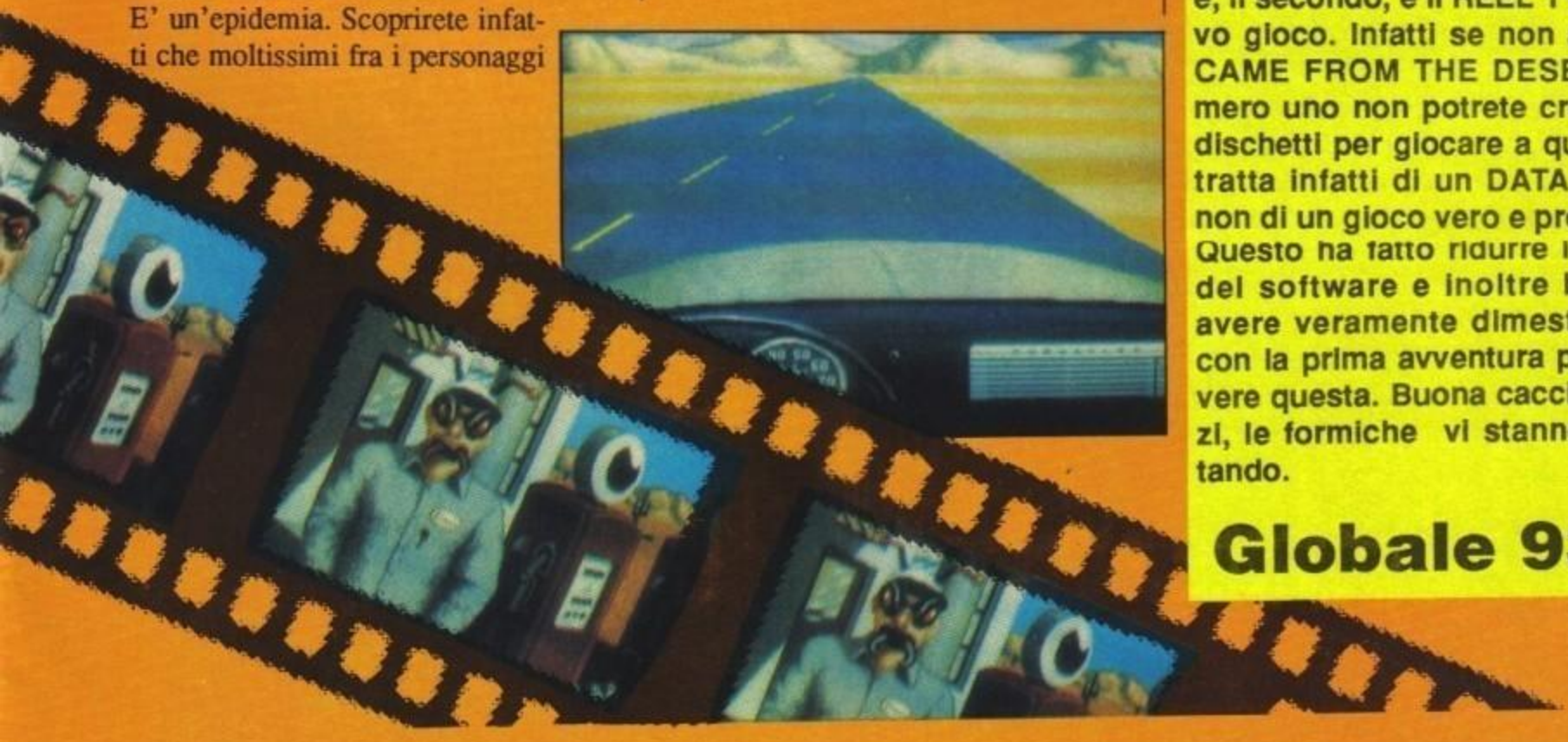
A Lizard Breath, il paesino della California che ha vissuto la terribile invasione delle formiche giganti è tornato il terrore. Se quattro anni e mezzo fa voi impersonavate un geologo capitato da quelle parti per studiare gli effetti di una meteora caduta in un vulcano, oggi siete un personaggio completamente diverso. Vi chiamate Brick Nash e siete un cinico ex pilota di guerra che ha combattuto in Korea. Ora il vostro lavoro consiste nel pilotare... camion. Ma in questa America del dopoguerra non c'è più posto per gli eroi.

Una telefonata vi sconvolge. E' vostro fratello minore Andy, da pochissimo arruolato fra i militari. E' disperato. La mattina successiva infatti lui e un suo commilitone dovranno testare sotto terra una potentissima testata nucleare. Niente di grave se non fosse che alcuni appunti lasciati da uno scienziato avvertono che se l'esperimento fosse avvenuto, tutti gli

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

abitanti di Lizard Breath sarebbero morti senza alcuna speranza.
Brick, che notoriamente non ama farsi nucleare da una testatona, decide di rubare il camion con il Plutonio della testata per farlo sparire da qualche parte.
Ma ahimè, una cosa il nostro Brick non ha pensato: le formicone sono ghiottissime di plutonio, e il suo profumino le ha risvegliate.
Il terrore allora ricomincia il primo gennaio 1956. Vi ritrovate a casa vostra (la stessa abitata da Greg) scossi dopo che il vostro camion è stato travolto da una formicona e avete solo 10 giorni per risolvere il mistero delle trasformazioni. Infatti questa volta non si tratterà soltanto di annientare la formica regina all'interno della sua tana come nel film precedente (questa volta la tana si trova vicino al vulcano nord) ma dovrete anche sventare un complotto chimico che sembra avere origine dall'ospedale di Lizard Breath. Ai malati infatti viene somministrata una dose di qualcosa che li trasforma in formiconi!
E' un'epidemia. Scoprirete infatti che moltissimi fra i personaggi che avevate incontrato e che reincontrerete mentre parlano con voi si trasformano in formiche. Stessa tattica (ma avrete molto meno tempo): sparare alle antenne. Se ci riuscirete riceverete in cambio molta gratitudine e un numero che vi servirà per...
Insomma proprio tutto vi devo dire? E dove sta la soprpresa e il gusto della scoperta? Vi posso accennare solo una cassaforte che va aperta. Co c'è dentro lo potrete immaginare. Ah, dimenticavo, dovrete portate al sindaco le sole prove che dimostrano che tutto a Lizard Breath è anormale malgrado le formiche siano state sconfitte quasi 5 anni prima.
Un'ultima raccomandazione: questa volta le sequenze arcade sono molto più difficili. State attenti. E mi auguro abbiate fatto molta pratica per fuggire dall'ospedale. In questo secondo appuntamento, infatti, vi ritroverere spesso a dover fuggire da quel posto allucinante. Giocare per credere!



Amiga

Cosa dire di questo secondo appuntamento con i formiconi? Più bello del primo, senz'altro. Per prima cosa i personaggi che incontrerete davvero cambiano ad ogni partita lasciandovi molto il gusto della scoperta. Poi dieci giorni sono pochi e avrete moltissime cosa da scoprire. La trama è decisamente più accattivante e gli uomini che si trasformano in formiche fanno veramente raccapriccio! Io l'ho preferito al primo, e l'ho trovato anche più accattivante dal punto di vista strategico. Nella piccola confezione troverete due dischetti protetti. Il primo vi servirà per creare degli altri dischetti con il nuovo gioco e, il secondo, è il REEL 1 del nuovo gioco. Infatti se non avete IT CAME FROM THE DESERT numero uno non potrete creare dei dischetti per giocare a questo, si tratta infatti di un DATA DISK e non di un gioco vero e proprio.
Questo ha fatto ridurre il prezzo del software e inoltre bisogna avere veramente dimestichezza con la prima avventura per risolvere questa. Buona caccia ragazzi, le formiche vi stanno aspettando.

Globale 93%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TURRICAN

RAINBOW ARTS **L. 29.000**

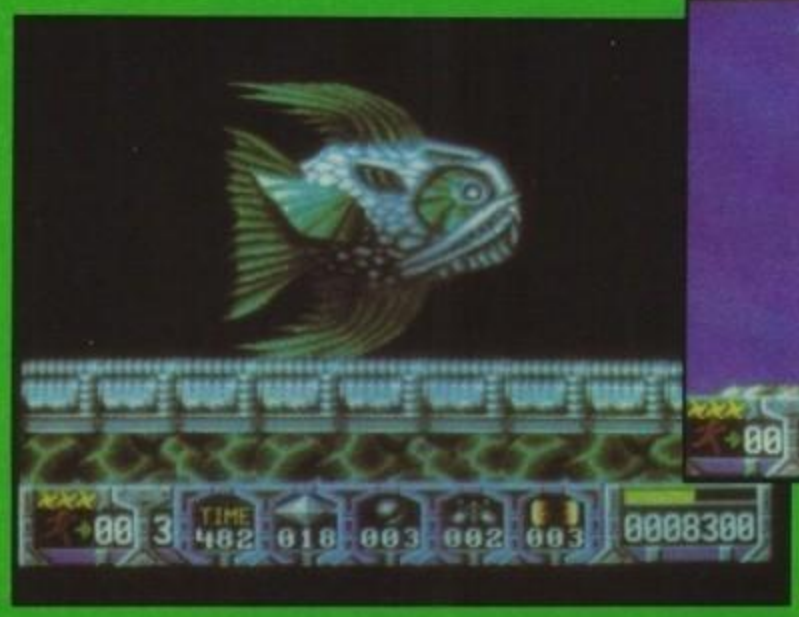
Ed eccone un altro! E'incredibile la facilità con la quale la Rainbow Arts sta inanellando un successo dietro all'altro. Ogni mese, o quasi, ci troviamo a elogiare le doti di un nuovo prodotto che riesce sempre e comunque ad aggiudicarsi meritatamente la gratificazione dell'ambitissimo bollino Star Player. E con questo la casa tedesca ha messo a segno un nuovo colpo che le consente di salire ulteriormente nella nostra top-ten delle migliori software houses esistenti, per quantità e qualità la vetta non è più tanto lontana...!

Pur essendo una storia ambientata nel futuro bisogna tornare indietro fino agli albori dell'umanità per poter svelare i retroscena della vicenda. Si deve infatti ritornare ad un periodo in cui l'intera popolazione terrestre viveva attanagliata da incubi di tutti i tipi dovuti alle malefiche influenze di una terribile bestia con tre teste chiamato Morgul. Un povero malcapitato poteva venire assalito all'improvviso da paure ossessive d'ogni tipo alquanto misteriose che finivano per farlo vivere nel terrore che nella maggior parte dei casi potevano perfino degenerare in paranoia e schizofrenia, le persone colpite iniziavano a pensare che il terreno si stava per aprire sotto i loro piedi, che i mari erano sul punto di sommergere le terre emerse, che la terra sarebbe stata abitata entro brevissimo tempo solo da animali terrificanti; tutte queste fissazioni divenivano poi ancora più pressanti durante il sonno quando gli sventurati non potevano che subire passivamente rimanendo completamente in balia degli influssi di Morgul, tanto che non si poteva più nemmeno stabilire con esattezza il confine fra reale e immaginario, sogno o realtà. Con il passare del tempo la situazione stava divenendo sempre più disperata con il sopravvento ogni giorno più netto delle proprie paure irrazionali subcoscienti, l'insonnia forzata inoltre rendeva il tutto ancora più tragico con delle occhiaia paurose che finivano per inghiottirsi le faccie. Fortuna che all'improvviso comparve un'eroe senza macchia e senza paura a risollevare la situzione con il suo intervento, costui riuscì miracolosamente a sconfiggere la figura maligna confinando Morgul in una dimensione parallaela e liberando così la popolazione dagli incubi, permettendogli nuovamente di poter dormire placidamente, il suo nome era Valium. E così ben presto ci si dimenticò di quanto era accaduto e anche se di tanto in tanto qualche incubo continuava a tormentare le menti di qualche d'uno dormiente nessuno più ebbe motivo di pensare a Morgul per parecchi secoli. Ma poi ecco che improvvisamente la frequenza di questi sogni sconcertanti ricominciò a crescere preoccupantemente e ricomparirono le prime ossessioni; si poteva trovare chi era convinto di essere inseguito da Sandra Milo che voleva fargli una plastica facciale per farlo diventare come Maurizio Costanzo, chi aveva l'impressione che tutti gli arbitri di calcio si chiamassero Lo Bello, chi perdeva il sonno tormentato dal dubbio di non trovare più come ogni mese TGM regolarmente in edicola, insomma la situazione stava per degenerare nuovamente. La tensione cresceva di giorno in giorno, la gente non aveva più il coraggio di uscire di casa per paura di buchi d'ozono carnivori impazziti o altre cose del genere, i ragazzi non osavano più nemmeno accendere il computer perché temevano che i drives si sarebbero divorati i dischetti risputandoglieli in faccia, Morgul era tornato. Chiaramente la prima cosa che si pensò fu quella di rintracciare Valium che però a causa di una dose

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

troppo forte era caduto in una catalessi totale da un paio di secoli a quella parte, intanto Morgul stava diventando più arzillo che mai. Ma ancora una volta il destino volle che un nuovo guerriero fece la sua impovvisa comparsa, il suo nome era Turrican; la sua apparizione fu accolta con grandissima soddisfazione da tutti che vedevano in lui l'unico in grado di affrontare le innumerevoli minaccie del mondo parallelo fino ad arrivare al faccia a faccia finale con il signore degli incubi. Chiaramente il Turrican non era uno stupido ed era perfettamente a conoscenza delle temibilissimi insidie a cui andava incontro e così si attrezza adeguatamente corazzandosi con una speciale armatura e caricandosi di armi potentissime, il tutto senza pegiudicare l'agilità dei movimenti indispensabile per districarsi nei frangenti più delicati; a sua disposizione ha comunque il fucile protonico che si può facilmente commutare in un potentissimo fascio energetico ruotabile, può inoltre sfruttare al meglio (perché in numero limitato) delle granate esplosive che distruggono tutto quello che c'è nelle vicinanze, delle mine da depositare nel luoghi opportuni, una barriera con la quale sbarazzarsi di chi lo assale da destra e sinistra, oltre a questo ha anche la possibilità di trasformarsi in una sorta di elica rotante il cui unico inconveniente è quello di essere limitata nei movimenti. Tutto il resto starà a voi scoprirlo nei vari meandri dei cinque mondi che dovrete esplorare...



GLI 'ATTREZZI'

- **Globulo rosso: attiva il sistema di sparo triplo, all'inizio l'angolo che copre è di 30 gradi, prendetene un'altro e arriverete a 45 gradi.**
- **Globulo Verde: attiva il laser, trovatene altri e il vostro fascio verrà ulteriormente potenziato.**
- **Globulo Blu: estende il raggio d'azione del fascio energetico.**
- **Globulo Azzurro: attiva gli scudi protettivi per un tempo limitato, durante quetso periodo sarete invulnerabili e potrete danneggiare i nemici urtandoli.**
- **"P"gialla: vi rimette a posto l'energia.**
- **"G"bianca: una granata extra.**
- **"M"bianca: una mina extra.**
- **"L"bianca: una barriera elettronica extra.**
- **"1-up"verde: guadagnate una vita.**
- **Diamanti: prendetene 300 e vi verrà concessa la possibilità di prolungare la partita da dove l'avete terminata.**

HANNO IMPARATO LA LEZIONE...

Turrican è stato realizzato da Manfred Trenz in collaborazione con Holger Schmidt della Factor 5. Prima di ottenere il meritato successo con questa loro ultima fatica i due si erano resi protagomisti di una delle vicende più controverse delle storia del software (non che ce ne siano molte intendiamoci, ma casi come Rainbow Islands o questo destano sempre n certo interesse nel mondo in cui tutto dovrebbe essere sempre pre-"programmato"). Stiamo parlando dello scandalo Katakis che fece scalpore per la sua incredibile somiglianza con R-Type che stava per essere convertito. Il programma in questione fu quindi ritirato dal mercato anche se, piuttosto ironicamente, la conversione legittima, per quanto ben realizzata, non si rivelò all'altezza dell'altra. In seguito poi l'Activision, che aveva acquistato i diritti querelando la Rainbow Arts, tornò sui suoi passi permettendo la ripubblicazione del gioco dopo alcune opportune modifiche (pressoché irrilevanti, direi), gioco che tornò quindi nei negozi sotto il nome di Denaris. La storia ormai è conclusa da tempo e con questo Turrican I programmatori hanno dimostrato di non aver affatto bisogno di scopiazzare da qualche parte per cavarne fuori un bel gioco, buon per loro e... per noi.

Amiga

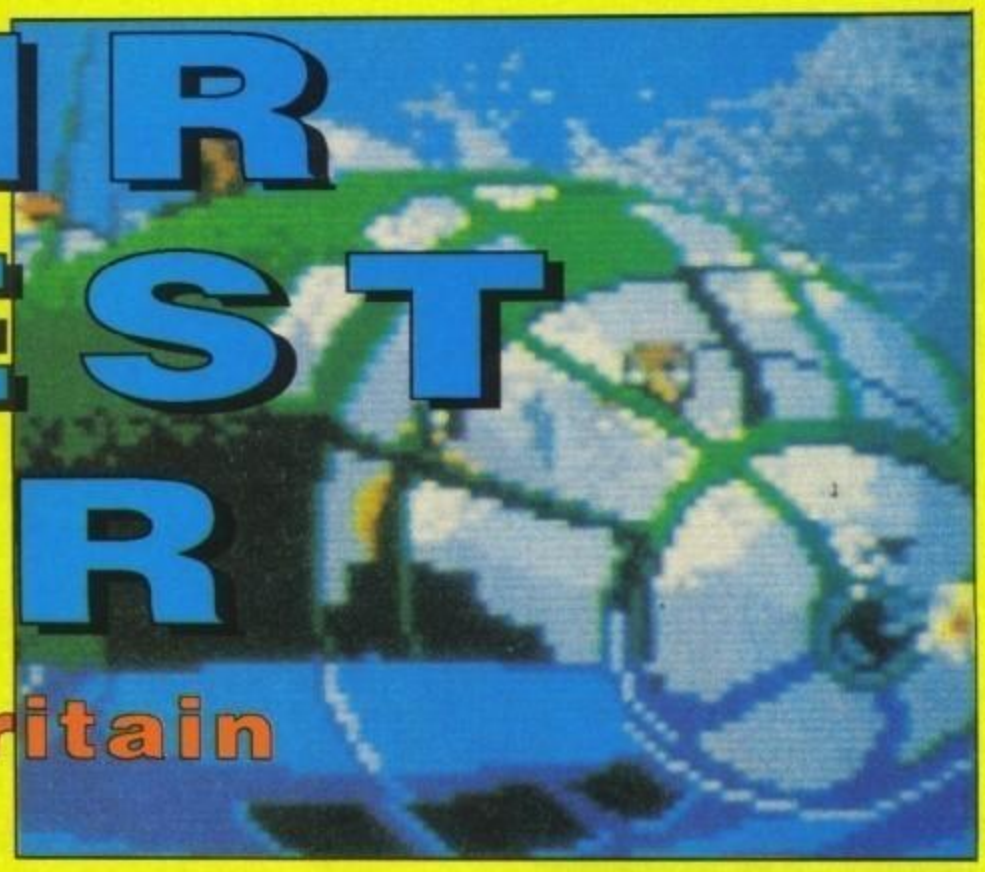
Quando è arrivata qui in redazione la versione per il Commodore 64 siamo rimasti tutti quanti con la bocca spalancata rimanendone completamente affascinati. Subito però qualche d'uno ha pensato che questo poteva essere considerato come un brutto segno premonitore perché quando le cose vanno così bene sugli 8-bit la storia insegna (Power Drift, Turbo Out-Run, tanto per citarne due) che è difficile avere il medesimo riscontro con le versioni per le macchine più grandi. Questa volta fortunatamente la cosa non si è verificata, anche se mentre sul 64 si tratta di un vero capolavoro (non per niente medaglia d'oro), sull'Amiga è "solo" un gioco stupendo non riuscendo però ad andare oltre le soglie dell'eccellenza. Questo perché non tutti gli sprites sono sempre all'altezza e soprattutto - a mio avviso- per il fondo (il fondo, non i fondali che invcece sono buoni) che è pressoché monocromatico rendendo assai poco coreografiche le schermate, e non sono poche, i cui predomina lo spazio vuoto; il gioco è comunque splendido, con tanto di mostri finali giganti assolutamente strepitosi, moltitudini di armi differenziate e soprattutto mantiene intatta quella sua innata e incredibile giocabilità. E poi non bisogna dimenticare la caratteristica forse più importante: la smisurata enormità dell'area da esplorare — si parla di 13 schermi ambinetati in cinque mondi completamente differenti per un totale di oltre 1300 schermate!

Globale 92%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

THEIR FINEST HOUR



The Battle Of Britain

L. 49.000 LUCASFILM GAMES

50 anni fa tutta l'Europa era sotto la minaccia della Germania Nazista. Ultimo baluardo che resisteva ancora in quel lontano 1940 era l'isola della Gran Bretagna. Hitler, come Napoleone a suo tempo, capì che l'unico modo per assoggettarla era invaderla, ed egli possedeva un mezzo che il "Piccolo Corso" non poteva nemmeno sognarsi: la Luftwaffe.

Come molti sapranno il grande vantaggio che la Royal Air Force (RAF) ebbe nei confronti dei loro colleghi tedeschi fu il Radar. E questo permise ai soli 530 aerei inglesi di avere la megli sugli oltre 2000 caccia e bombardieri nazisti.

Ma questo non impedì alla Luftwaffe di rendersi protagonista di micidiali bombardamenti volti a minare l'economia e il morale dell'isola Britannica.

Fu solo grazie all'enorme coraggio e allo spirito di abnegazione che gli inglesi dimostrarono anche in quella occasione, che permise loro di scongiurare l'ipotetica minaccia di un'invasione via terra, e di continuare a combattere i tedeschi nel resto dello scenario europeo e nord Africano.

Come nel precedente Battlehawks 1942, non siete costretti a combattere solo per un'unica fazione, ma potete scegliere tra le rispettive aviazioni delle due nazioni contendenti; per la RAF avrete a disposizione gli Hurricanes e gli Spitfires, mentre per ciò che riguarda la controparte tedesca, vi sarà permesso di guidare gli Me-109 e gli Me-110, oltre a quattro tipi differenti di caccia bombardieri, non vi dice niente la parola Stuka?

Ognuno degli aerei a vostra disposizione avranno il loro cruscotto e le loro armi così come era nella realtà, e, utilizzando i bombardieri, come anche in BH1942, avrete anche il controllo del mitragliere in torretta.

Le opzioni tra cui scegliere sono numerose, e in alcuni casi sono addirittura più complete che nel suo predecessore:

TRAINING FLIGHT

Questa opzione vi porta a contatto con la realtà del gioco poco alla volta, prepa-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

randovi con missioni relativamente facili a quello che sarà il vero combattimento.

Combat Flight

In questo caso vi vengono offerte 8 missioni realmente accadute, e come in Battle Hawks, potrete creare un disco piloti e vedere la carriera di questi ultimi progredire, ricevendo medaglie o promozioni, oppure essere lasciati atterra per inefficienza.

Custom Mission

Questa come quella che seguirà è una novità, poiché vi permetterà di creare le vostre missioni definendo il numero delle squadriglie, la rotta da seguire e, nel caso dei bombardieri tedeschi, il bersaglio da colpire (comprese convogli navali di passaggio nella manica); le missioni possono essere salvate su disco.

Campagna

In questo caso potrete prendere il posto del comandante della RAF o della Luftwaffe e riscrivere la storia. Nel caso degli inglesi si tratta di difendere il loro paese, per i tedeschi lo scopo è quello di distrugge i loro avversari compresa la loro preziosa isola.

Nel caso della campagna come nel Custom Mission, è possibile variare le formazioni e il ruolo dei singoli aerei oltre che i bersagli, insomma è una vera campagna, numerosi scontri che si susseguono giorno dopo giorno cercando di portare a casa la pelle e di abbattere quanti più nemici è possibile.

Una grande innovazione rispetto a BattleHawks si trova nel metodo di ripresa della telecamera, con opzione da videoregistratore: Stop/Play, FFwd e Rewind, oltre che quattro diverse inquadrature, inoltre la possibilità di utilizzare la mappa della zona in cui storicamente avvenne la Battaglia d'Inghilterra, rende la pianificazione delle missioni estremamente facile e coinvolgente.

The Games machine

STAR PLAYER

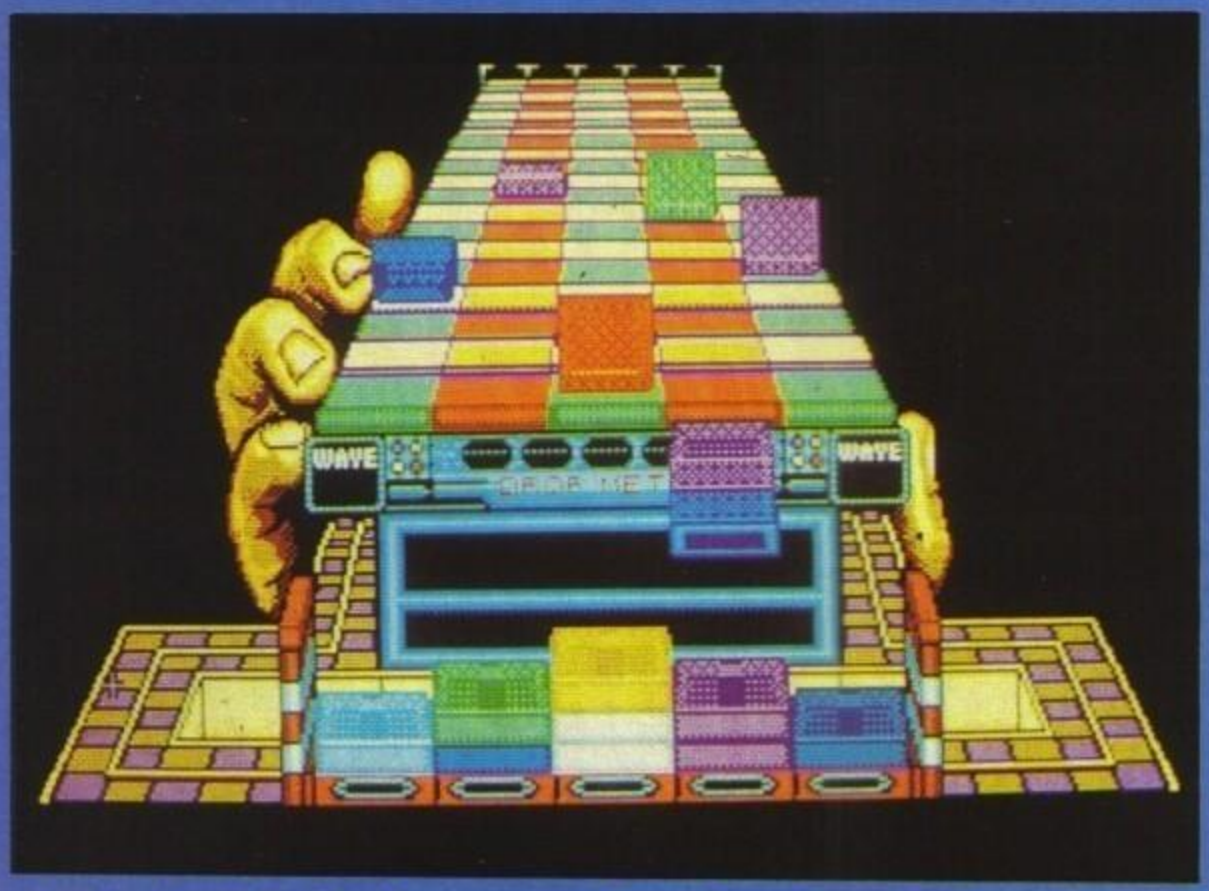
Amiga

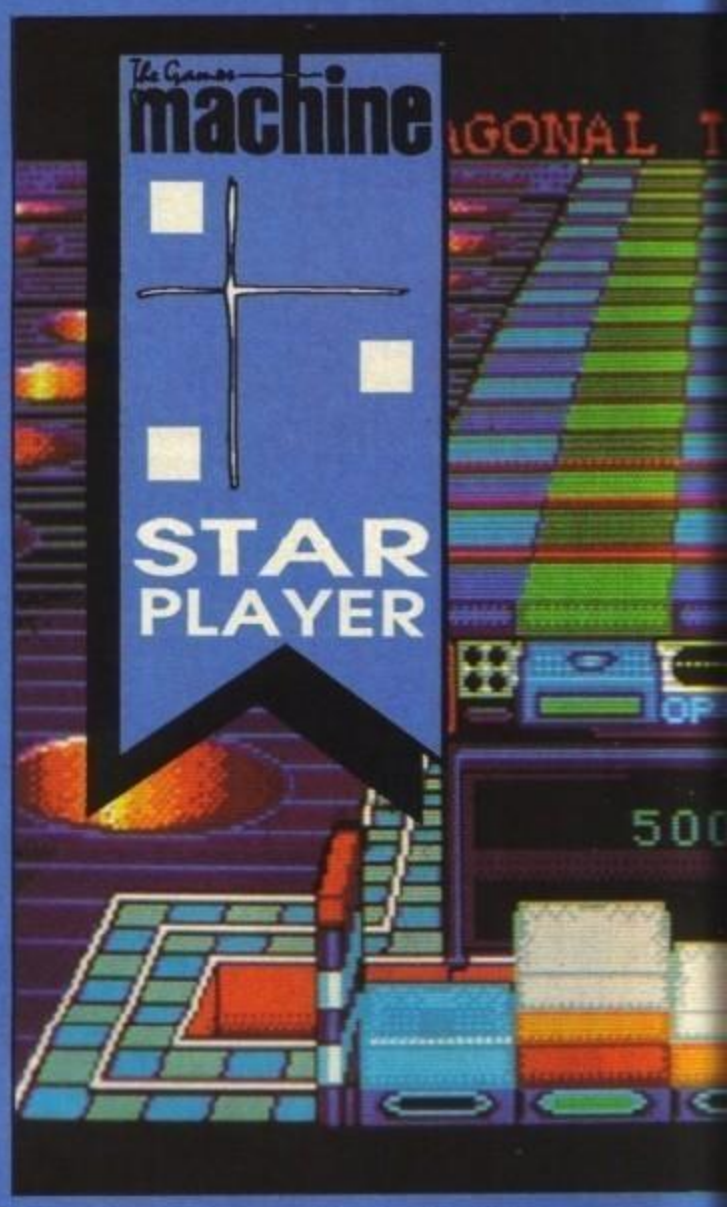
Siamo d'accordo che forse il gioco è diretto esclusivamente agli appassionati e al non può non piacere, e chi preferisce le simulazioni di volo veloci si affiderà a F-9 Retaliator, ma per chi ama le simulazioni che si rifanno a conflitti storicamente avvenuti, e si è divertito giocando a BH1942, questo è un appuntamento da non perdere. Grande grafica, forse non velocissima ma molto accattivante e piacevole, un manuale bellissimo, che verrà tradotto in italiano, e tanta tanta atmosfera, in poche parole quanto basta per farne un successo. Un avvertimento doveroso: se non avete ALMENO 1 Mbyte di RAM dovrete fare a meno dell'ottimo SONORO del gioco...

Globale 91%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/





KLAX

DOMARK L. 29.000

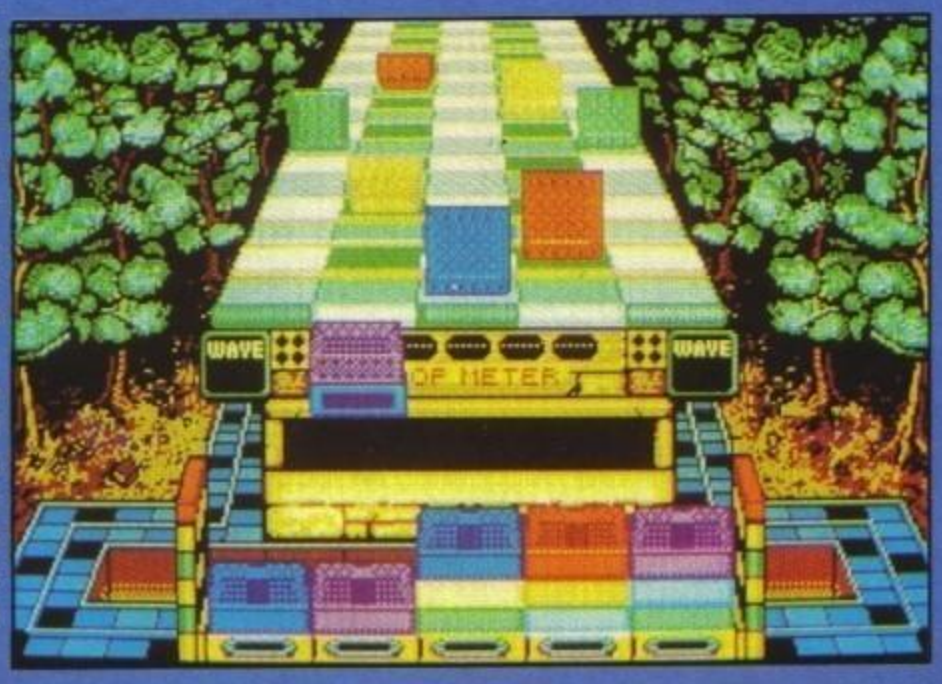
Sembra proprio che alla Domark abbiano trovato una conversione adatta alle capacità dei loro programmatori (mooolto scarsi): Klax, appunto. Forse se io mi metto a fare la musica, Carlo alla tastiera del computer e MA a fare la grafica (ei tu, brutto maiale, io sono bravo, che te credi!!! NdMA), in un paio di settimane riusciremmo a tirare fuori anche noi una conversione degna di questo coin-op che, fortunatamente, sembra non riscuotere molti consensi nelle sale giochi italiane.

Xybots: aaaaaah! Toobin': aaaaaargh! Hard Drivin': aaaah!!! Buuuuu! Fiiiit, che schifo! Bleargh! Vi abbiamo presentato la lista di "capolavori" realizzati dall'accoppiata Tengen-Domark. Qualcuno, sottoscritto compreso, pensa sia la peggiore coppia del mondo dopo Vlalli e Mancini, qualcun'altro (vero MBF?) afferma che US Gold — Capcom è anche peggio... Ai posteri l'ardua sentenza.Comunque non siamo qui per disquisire sulle schifez... ehm, sugli ultimi prodotti Domark, ma per esaminare assieme Klax, l'ultima fatica della software house d'oltremanica.

Molto probabilmente avrete visto in giro (sicuramente se vi siete recati all'ultima edizione della Fiera d'Aprile a Milano, dove ne erano presente numerosi esemplari) questo coin-op: altrettanto probabilmente avrete vomitato, vero? Il motivo è semplice: Klax è uno supido clone di Tetris, Block Out e compagnia bella che è stato lanciato sulla scia di questi giochi ed approfittando del periodo di notorietà che godono i puzzle games. L'unica differnza dai sopracitati giochi è che Klax è molto meno giocabile e mooolto mnco divertente.

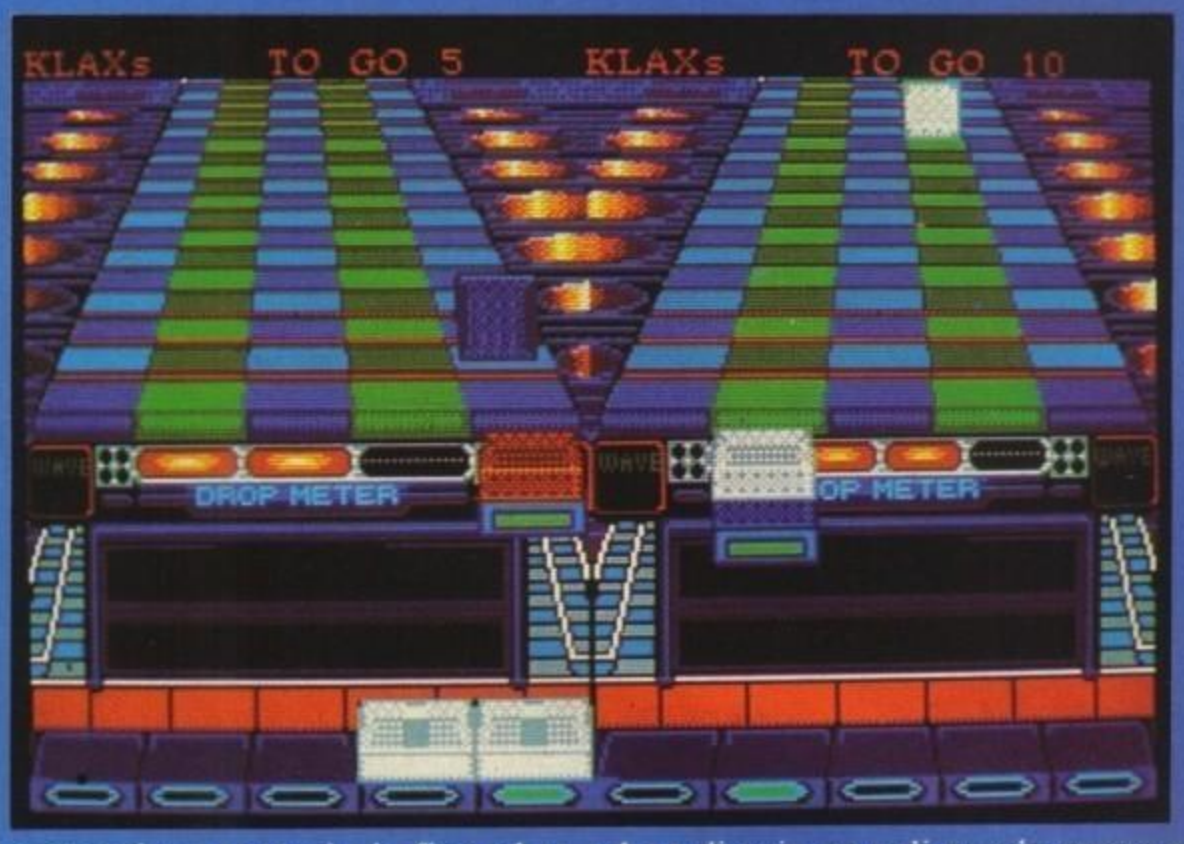
Naturalmente non poteva non essere la Domark a fare la conversione di un simile gioco e così eccolo qua!

Prima di tutto un breve riassunto per coloro che non avessero (fortunatamente) mai visto il coin-op: dunque.... Ehm... Ma cosa c'è da dire, è un gioco assolutamente beota! E' la solita storia: bisogna far cadere dei mattoncini di colore diverso da un rullo trasportatore e sistemarli in modo tale che tre o più mattoncini del medesimo colore formino una linea orizzontale, verticale o diagonale. Formata questa linea i mattoncini



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



scompariranno e così via fino ad arrivare ad un certo numero di linee cancellate in cui si cambia livello, con aumento di difficoltà, nuovo fondale e, come direbbe MA, amenità varie (ricordiamo che "amenità varie" è un marchio ™®© M..A. 1989).
Naturalmente ci sono tante cavolate o optionals o come diavolo volete chiamrli voi, come mattoncini bonus, l'opzione due giocatori contemporaneamente... Ma il vero problema è il gioco in sé stesso: è assurdo, non è divertente e finora non ho trovato una persona, dico una, fra i miei amici videogiocatori da sala, a cui piaccia questo gioco. Non mi venite a dire che anche per Tetris era così all'inizio, perché significa solo che non avete mai visto il coin-op Klax!
Fortunatamente in Giappone, dove di coin-op e di puzzle games se ne intendono e non poco, Klax è stato ignorato e Mahjong e Shangai vari continuano ad avere la meglio, soprattutto nelle loro versioni più sexy. Sono pazzi questi giapponesi...
Comunque, bando alle ciance, com'è venuta la conversione? Andate a leggervi il commento ST e lo saprete, no?

Amiga

Beh, non c'è che dire, non era difficile, ma quel che è giusto è giusto, diciamolo, la conversione è venuta abbastanza bene (sull'Atari, ma vogliamo vedere la versione Amiga che, molto probabilmente, anzi sicuramente, sarà identica): la grafica è ben realizzata e gli scenari cambiano per ogni livello. Rimane la questione del gioco in sé stesso: secondo noi è una bufala. Comunque per una volta giudicheremo unicamente la bontà della conversione senza occuparci troppo del gioco stesso: se l'avete già visto siete in grado da soli di decidere, altrimenti cercatelo nella sai giochi della vostra città e prendete una decisione solo allora, oppure risparmiatevi la fatica e statevene a casa a giocare a Tetris o a Pipemania.

Globale 92%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Amiga L. 29.000

Arriva finalmente sul monitor nei nostri computer il coin-op dal nome più lungo della stagione che vede due tizi impegnati a sventare il piano di una razza di megarettili robotici che consiste nel conquistare il famoso Pianeta X e catturarne tutti gli abitanti compresa la professoressa Sarah (Di) Bellum, quella che ha inventato il rasoio Ultra, che toglie il pelo e pure il vizio. Si, lo so che non centra niente ma mi andava di scriverlo!

Billy e Jimmy (o Bambi e Tippete, Gino e Pino, Bibì e Bibò, Gianni e Pinotto, Stanlio e Ollio, è la stessa cosa tanto non mi ricordo come si chiamano), i due più efficenti agenti del servizio segreto terrestre (o della nettezza urbana di Centola, vedi sopra) ricevono un messaggio dal governo che dice "odial nu ies oigroig" (oppure "alrip nu ies ocram" NdBJ) che vuol dire "venite subito" in sanscrito. Immediatamente si recano sul posto di lavoro (che non mi ricordo se è la sede dei servizi segreti e è l'inceneritore comunale) dove ricevono le istruzioni per il caso. Subito partono alla volta del Pianeta X che, come è noto, si trova su tutte le cartine autostradali, e incappano ben presto in un gruppo di robot con istinti omicidi ma, niente paura!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Il capo (che può essere il presidente o l'"assessore alla nettezza urbana) fortunatamente li ha forniti guarda caso di un disintegratore che torna utile per friggere le lattine ribelli. Questo disintegratore inoltre può essere potenziato grazie a dei cristalli che alcuni droidi lasciano cadere alla loro dipartita. Ad ogni modo, Tip e Tap ben presto si rimboccano le maniche e cominciano la loro opera di pulizia (o di polizia?) sparando a destra e a manca (che cosa avranno mai fatto di male i poveri Destra e Manca?) e salvando i vari ostaggi che sono stati costretti dagli "Evil Reptilons" (così vengono chiamati i dinosauri alieni) al lavoro presso i loro strani macchinari che servono per costruire droidi in tutto e per tutto simili agli esseri umani che spesso e volentieri vi attaccheranno. Dopo aver ripulito un paio di aree, Tango e Cash si imbattono in uno dei terribili Reptilons. Qui tornano utili le granate che possono essere raccolte lungo il percorso che aiuteranno a neutralizzare il fetentone. Ogni tanto inoltre si troveranno ad affrontare una specie di labirinto da attraversare su miniastronavi forniti direttamente dal governo (o dalla nettezza). Se Cip e Ciop riescono a terminare la sezione prima di un dato limite di tempo guadagneranno della "grana" bouns. Se infine Ginger e Fred riescono a terminare il tutto avranno uno "speciale riconoscimento" da Sarah (Di) Bellum in persona (arf, arf, slurp! Ehi, no, BDB, scherzavo, non te la prende-

re...). Degna ricompensa per due degni eroi (o spazzini?)!

Amiga

Escape from eccetera eccetera è veramente ben riuscito, se non fosse per una cosa: lo scroll. Infatti non esiste, o perlomeno è realizzato da cani. Per farvi un idea, ricorda vagamente Barbarian della Psygnosis! Ad ogni modo la grafica è molto buona, il sonoro è molto bizzarro e il gioco è tutto lì, compreso il titolo (shig), e se amavate l'originale da sala, beh, avete una sola possibilità, e se mi chiedete quale siete proprio tonti.

Globale 89%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

I MONDIALI DIGITALI

LA Finale dei Campionati del Mondo in Anteprima!!!

Mancano pochi giorni all'inizio dei Mondiali e noi di TGM ci apprestiamo a vivere l'atmosfera delle finali determinando chi sarà il vincitore!
Com'è possibile? vi starete giustamente chiedendo voi.
La risposta è semplice, poiché TGM è una rivista che si occupa di software ludico per computer a 16 bit, ci sembra logico che il nostro Campionato del Mondo si riferisca ai migliori giochi di calcio che sono stati messi in commercio per glorificare questo avvenimento sportivo.
Perciò presenteremo le quattro squadre (giochi) semifinaliste analizzando le loro capacità in attacco (giocabilità), a metà campo (longevità), in difesa (presentazione), di affiatamento (grafica e sonoro), e in fine le loro reali possibilità di vincere il Campionato del Mondo. Starà a voi poi giudicare chi si aggiudicherà il trofeo.

Statevene comodi dunque, lo spettacolo sta per cominciare.

P.S. Molti di voi troveranno strano o quantomeno insolito questo procedimento, ma siccome ci troviamo di fronte a quattro giochi che trattano lo stesso argomento, abbiamo pensato di entrare più approfonditamente nelle valutazioni. Speriamo non vi disturbi più di tanto.

FRANCO BARESI WORLD CUP KICK OFF
Reflex per Amiga L. 25.000

Siamo d'accordo che questo gioco viene presentato da un grande calciatore "Italiano" e non solo Milanista, anche se qualcuno pagherebbe oro per averlo nella propria squadra di club. Ma questo non ci farà cadere nella parzialità di giudizio.
Dunque il gioco segue il concetto di Kick off che molti di noi conoscono più che bene, l'unica variazione è determinata dalla possibilità di disputare l'intero Mondiale giocando con una qualsiasi delle ventiquattro squadre e variando i gruppi iniziali di appartenenza; cioè se volete che il Brasile giochi nel gruppo con l'Italia siete liberi di commettere una simile pazzia.
Ma analizziamo da vicino la Squadra (gioco) in questione:

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DIFESA (Presentazione): 68%.
Un po' povera, una scatola in plastica con le istruzioni e la foto di Baresi.
CENTROCAMPO (Longevità): 82%. Kick lo conosciamo bene e non si può certo dire che c'è da stancarsi.
ATTACCO (Giocabilità): 92%.
Lo ripeto stiamo parlando di K.Off, il gioco di calcio più giocabile mai presentato.
AFFIATAMENTO (Grafica e Sonoro): 89%.
I calciatori sono piccoli e ben disegnati, così come il campo. Il sonoro però è ridotto all'essenziale.
POSSIBILITA' di VINCITA (Globale): 90%.
Già visto ma estremamente piacevole.

ITALY 1990
US Gold per Amiga L. 29.000

Ecco un gioco pieno di colore che si propone come uno dei maggiori pretendenti al titolo finale. Il manuale contenuto nella scatola presenta il Campionato sotto tutti i suoi aspetti ed è molto ben curato, forse non è troppo giocabile, ma anche in questo caso è affascinate partire all'avventura Mondiale con squadre che di pretese ne hanno ben poche e riuscire o, sperare, di vincere.
Oltre alla formazione è possibile determinare il tempo di durata della partita, dal suicidio dei 45 minuti fino ai 2 minuti, tempo che va diviso per due (metà per tempo).
Vediamo dove possono arrivare.

DIFESA (Presentazione): 97%.
Sicuramente la migliore di tutte. Ottimo e coloratissimo manuale, una vera chicca.
CENTROCAMPO (Longevità): 81%.
Si potrà tentare l'avventura Mondiale con tutte le squadre, scusa se è poco.
ATTACCO (Giocabilità): 82%.
Non è certo il suo punto di forza, ma si lascia giocare in santa pace, e con qualche patema.
AFFIATAMENTO (Grafica e Sonoro): 84%. LA US GOLD si veste da Cinemaware ma solo per l'introduzione televisiva. I calciatori sono comunque ben fatti.
POSSIBILITA' di VINCITA (Globale): 85%. Molto completo ma pecca nel gioco in sé. Potrebbe essere comunque la vincente a sorpresa.

WORLD CUP '90
Genias per Amiga L. 29.000

In Italia dicono tutti che abbiamo il più bel campionato del Mondo, e forse anche il gioco di calcio più bello. La Genias, lo sapete tutti è italiana, e ce l'ha messa tutta per produrre questo gioco che è decisamente bello. Come negli altri casi è possibile disputare il Campionato con ogni squadra, o addirittura crearsene una determinando a piacimento il colore della maglia. E'un po' difficile entrare subito nel gioco ma una volta fatto tutto diventa più divertente. Altro punto importante: con 1 Mega esiste la possibilità di Replay, e con un'interfaccia speciale si può giocare anche in 4.

DIFESA (Presentazione): 89%.
Completo e professionale il manuale, e molto belle le schermate iniziali.
CENTROCAMPO (Longevità): 86%. Piacevole da giocare, e creare quante squadre si vuole con le maglie che volete è decisamente interessante.
ATTACCO (Giocabilità): 84%.
Difficile ma divertente, alcune volte ci si lascia trascinare dall'evolversi dell'azione.
AFFIATAMENTO (Grafica e Sonoro): 87%.
Piacevole la musica d'introduzione, e le schermate fisse iniziali e di contorno. Belli anche gli sprite in movimento.
POSSIBILITA' di VINCITA (Globale): 89%.
Un altro candidato alla vittoria finale; bello da giocare e impegnativo da vincere.

WORLD CUP SOCCER ITALIA '90
Virgin per Amiga, PC, ST. L. 29.000

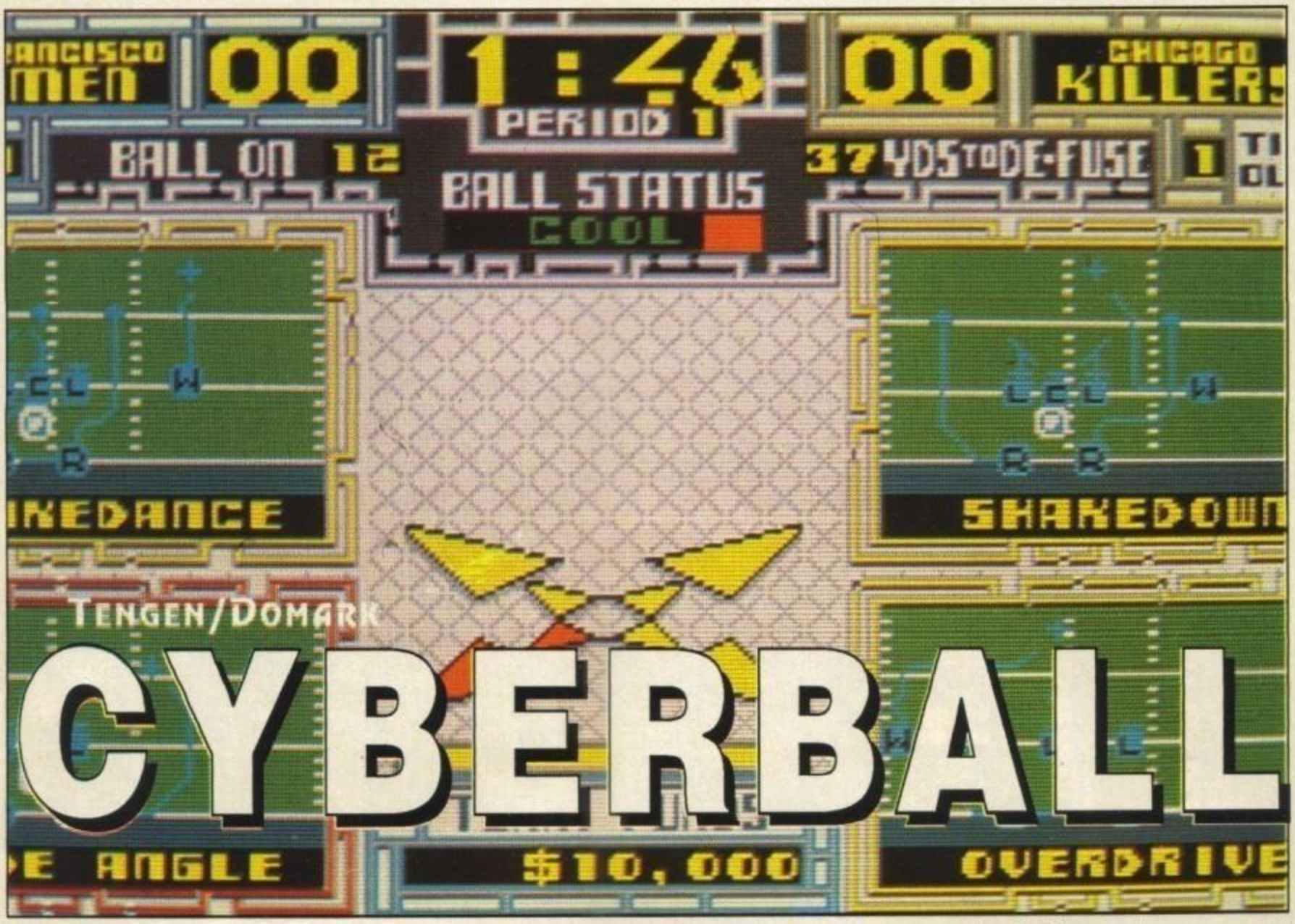
Questo è il gioco Ufficiale dei Campionati del Mondo, ma è anche quello che si discosta di più da quelle che sono le regole FIFA. Infatti non ci sono i gruppi e i gironi come poi sarà in realtà, perché il gioco e più improntato sull'arcade che non sulla simulazione tattica vera e propria.
Comunque le squadre da affrontare sono tante e vi terranno impegnati sicuramente per un bel po'.
Una cosa curiosa è che quando siete in prossimità della porta avversaria l'inquadratura cambia e vi trovate direttamente faccia a faccia con il portiere, o con l'attaccante!

DIFESA (Presentazione): 89%.
Ben presentato nelle schermate iniziali e nella confezione stile fumetto.
CENTROCAMPO (Longevità): 78%.
Le squadre da affrontare sono tante, ma non so quanto vi intrigheranno.
ATTACCO (Giocabilità): 76%.
E' divertente vedere cambiare la prospettiva una volta davanti al portiere, ma diventa anche un problema riuscire a gestire il gioco in campo.
AFFIATAMENTO (Grafica e Sonoro): 88%.
Fumettosa e i giocatori ricordano Track'n'Field, il sonoro e limitato agli effetti della partita.
POSSIBILITA' di VINCITA (Globale): 80%.
La meno favorita, forse proprio perché non segue passo per passo le regole del Mondiale.

Bene ragazzi ora sta a voi determinare quale di questi giochi potrà vantarsi di essere: il gioco Campione del Mondo 1990.

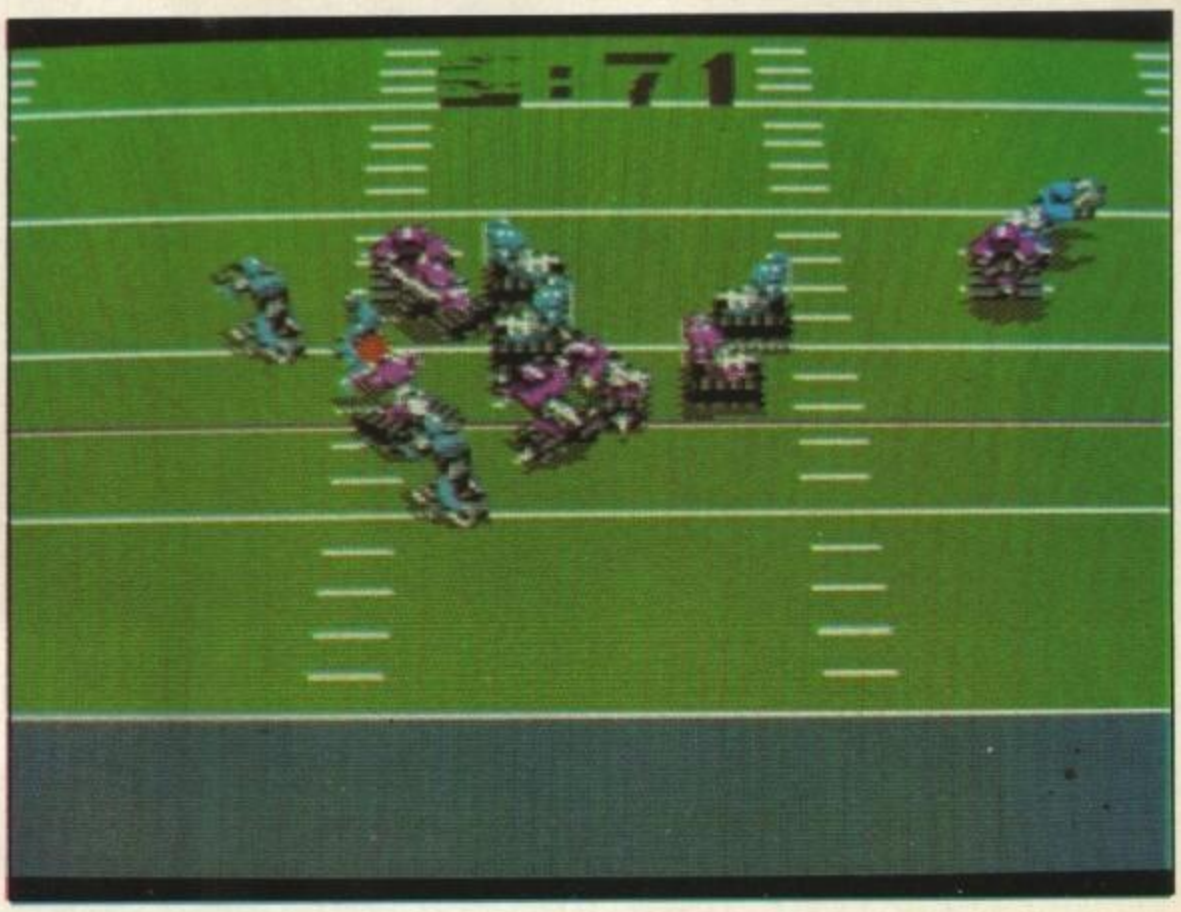
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



"16-24-36 hop, hop...". Come? Mi chiedi se sono i numeri da giocare al lotto per un bel terno secco? Macché, non hai capito proprio niente, questo è il modo con il quale nel football americano si chiamano gli schemi. Saranno pure passati tanti anni, ma il gioco in fondo è sempre lo stesso... **L. 25.000**

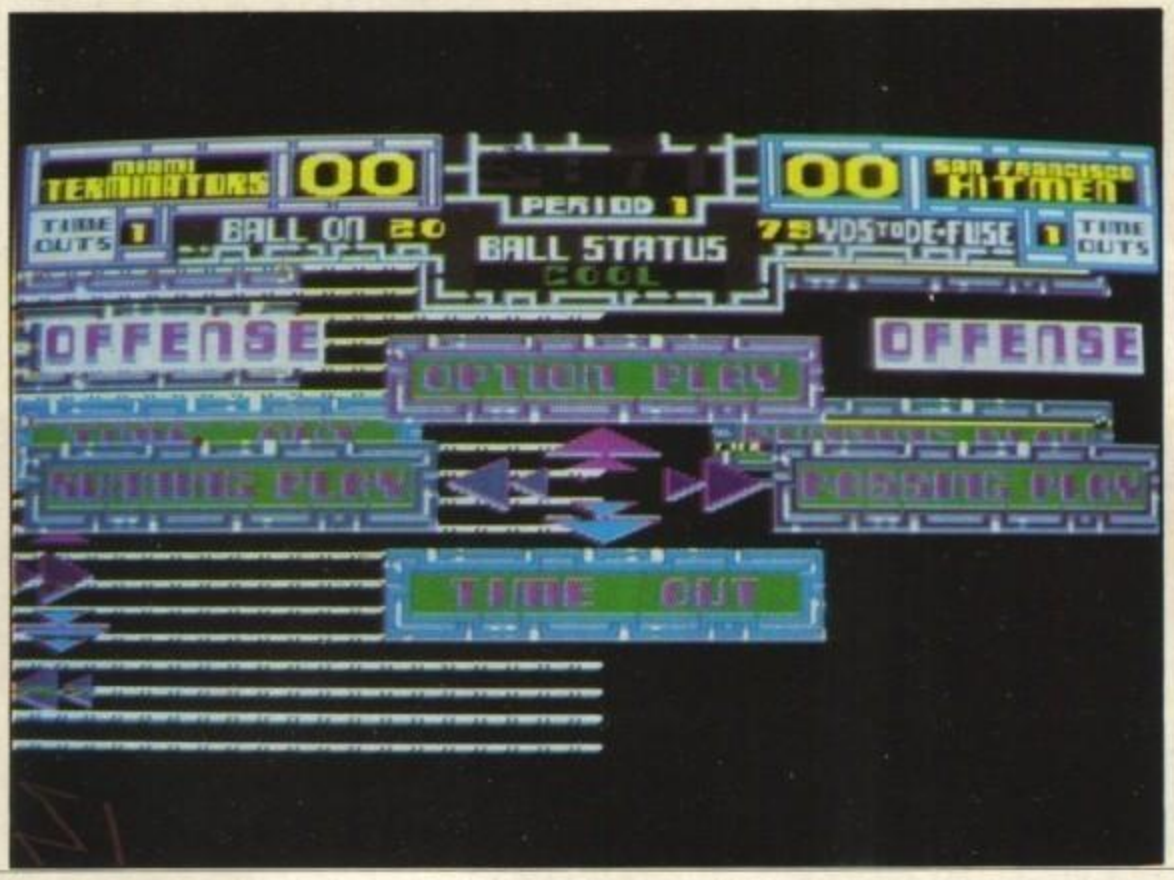
L'anno è 2222, l'umanità ha proseguito il suo continuo progresso tecnologico che ha reso la vita sempre più facile e comoda. Le macchine fanno tutti i lavori che comportano fatica limitando l'intervento dell'uomo al minimo indispensabile, ma è proprio questa completa astensione da qualsiasi tipo di attività fisica ad aver reso la vita media preoccupantemente sedentaria tanto che gli arti inferiori sono andati progressivamente atrofizzandosi a causa di utilizzo spropositato per gli spostamenti di particolari cuscinetti antigravitazionali. E così se da una parte l'esistenza procede nella più assoluta rilassatezza, dall'altra il prezzo da pagare è una forzata astensione da ogni sorta di attività sportiva così come noi siamo abituati ad intenderla. Ma una soluzione è stata ugualmente trovata, far fare ai robots quello che in precedenza era svolto dai giocatori umani, e così l'antico football-americano viene ora giocato da modernissimi robot giganteschi; di squadre ce ne sono tante e tutte caratterizzate da nomi che già la dicono lunga sullo spirito del gioco: Los Angeles Assasins, Chicago Killers, Miami Terminators, Dallas Destroyers, Giogio Baratto's Torturators (questi sono i più temibili di



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

tutti) e altri ancora. La prima cosa da fare e decidere se lasciare il controllo della squadra avversaria al computer oppure in alternativa vedersela con un avversario in carne e ossa (e vista la prefazione direi più ossa che carne). Fatto questo spostiamoci sul campo di gioco per la partita o meglio, la battaglia; la prima cosa da dire infatti è che sono state apportate alcune modifiche per rendere il gioco ancora più divertente (sadico direi), la palla per esempio non è una comune palla, ma è in realtà una bomba che viene innescata quando inizia l'azione e che diventa sempre più calda fino ad esplodere nel caso non riusciate a coprire tutte quante le fatidiche dieci yarde nei quattro tentativi, in questo caso la sventurata unità verrà ridotta in rottami e toccherà a voi l'onere, anche finanziario, di sostituirla. In questo caso comunque la palla passerà agli avversari e toccherà quindi a voi difendervi dal tentativo di touch-down avversario, sia ora che durante le fasi di attacco dovete comunque sfruttare al meglio gli schemi preprogrammati nelle memorie dei robot con i quali sviluppare le vostre azioni. Come già detto ogni volta che l'azione finisce in fumo un robot finisce i mille pezzettini fumanti, per questo bisogna cercare di vincere le partite per guadagnere i soldi necessari al mantenimento della squadra, non sarete mica così pazzi da voler scendere voi stessi in campo?



Amiga

Anche se truccato con abiti futuristici Cyberball altro non è che il solito football americano nascosto sotto tonnellate di ferraglia. Inutile aggiungere quindi che tutti coloro che hanno una qual certa antipatia per questo gioco (o almeno una non-predisposizione come il sottoscritto) è meglio che si rivolgano altrove, anche se, così facendo, si perdono un programma decisamente molto ben realizzato; la grafica è il sonoro sono eccellenti e incredibilmente simili al coin-op, non perdetevelo se siete di quelli che girano con il casco sempre in testa e sempre pronti a fare a spallate.

Globale 87%

HOT SHOP

SPECIALITÀ INFORMATICHE

La sede di una nuova dimensione per il Vostro Computer:
Le migliori marche software
I migliori prodotti hardware

Con l'occasione dell'apertura della nuova sede, nel cuore di Genova, offriamo a tutti:

- VideoGenlock MKII & VideoGenlock A2000 a L. 360.000
- Framer Overscan a L. 1.200.000
- Televideo MK2 Amiga a L. 215.000
- Espansione di memoria per A500 da 512K a L. 140.000
- Drive esterno per Amiga L. 199.000
- Drive interno per A2000 L. 140.000

Novità:

Cabinet portamonitor per A500, Kick Start 1.2/1.3 su ROM, Hard Disk, Digitalizzatori Audio Prosound Designer, Midi, Digiview Gold, A/MAX, Espansioni di memoria per A2000, TrackDisplay, Espansioni A500 con orologio, Programmatori di Eprom, PAL-Converter Splitter Ecc.
Servizio programmazione Eprom e Servizio digitalizzazione immagini

OFFERTA VERAMENTE SPECIALE PER C-64

ProVideo MK.1 a L. 115.000
Televideo MK.1 a L. 130.000

E ancora Slots porta Cartridge
Lemon Fastload, Easy Tape,
Hi-Disks, Joysticks, Cavi,
Software applicativo,
Games per C-64, Amiga, PC e Compatibili,
Data-Switch, Connettori speciali per Commodore,
Memorie per espansioni, Monitor,
Stampanti, Computers ...

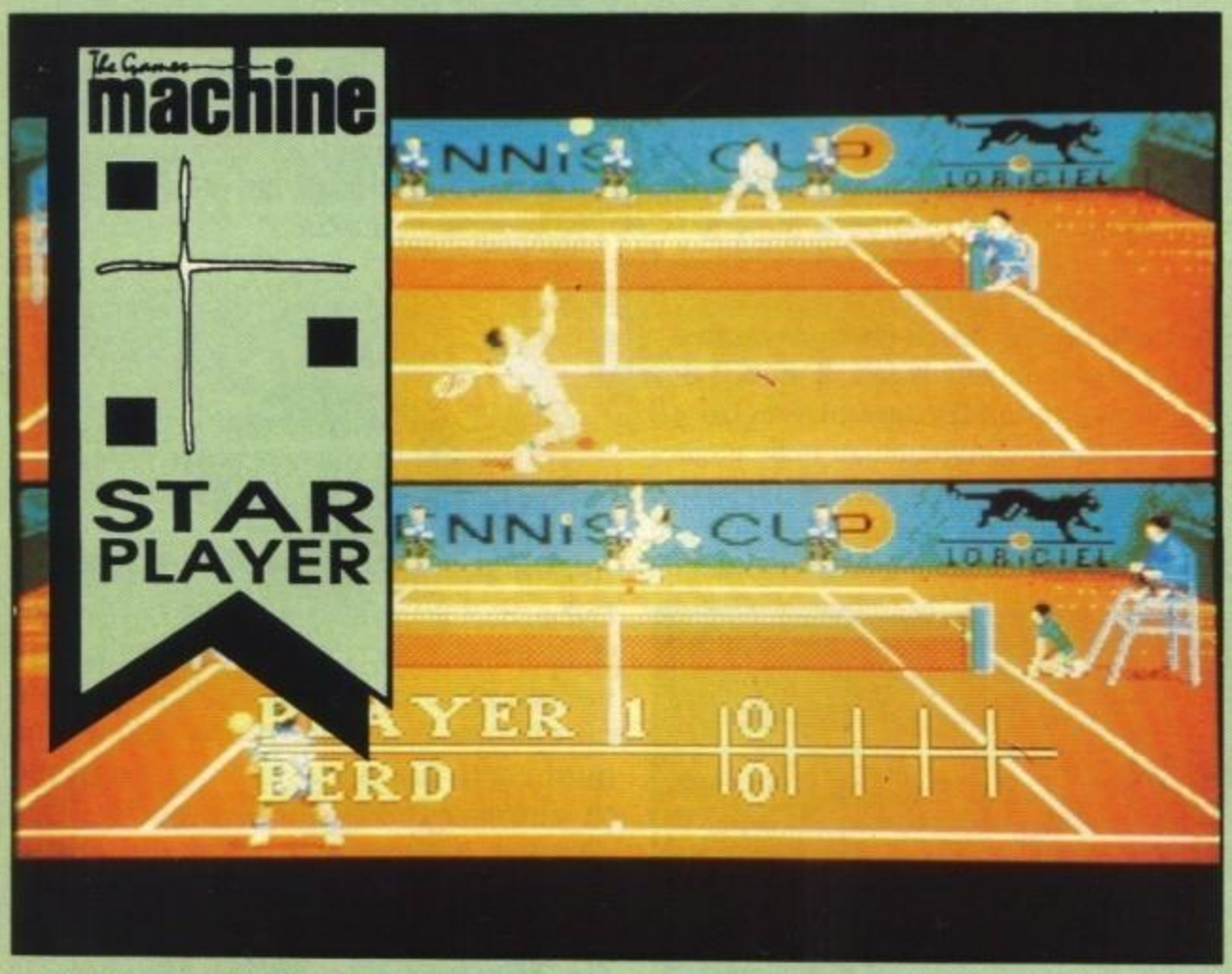
NON BASTA?!?

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA

HOT SHOP
VICO DEI GARIBALDI 12/R
16123 GENOVA
TEL. 010/206646

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



TENNIS

LORICIEL L. 29.000

Se avete perso il pomeriggio di qualche mese fa nella speranza che il nostro doppio fosse in grado di dargliele agli austriaci, e ne siete, visto il risultato, rimasti delusi, non preoccupatevi più di tanto, Tennis Cup vi permetterà di far vedere realmente le cose se solo in campo ci foste stati voi!

Dopo Pro Tennis Tour e Passing Shot, credevo che sarebbe stato difficile fare un altro gioco che avesse come protagonista il tennis, introducendo qualcosa di veramente nuovo sull'argomento. Invece dopo aver visto questo prodotto francese, mi rendo conto che stavo parlando troppo presto.
E' chiaro che non si può inventare niente per quello che riguarda le regole e meccanismi di gioco, cosa che fanno del Tennis uno sport veramente speciale; ma quello che è stato fatto qui ha quasi dell'incredibile!
Tutti i colpi, dico proprio tutti i colpi che esistono realmente nel tennis sono stati riportati in questa splendida simulazione, ed è possibile utilizzarli tutti per avere la meglio sul proprio avversario di turno, sia che si tratti di un torneo internazionale, sia che l'incontro faccia parte della coppa Davis.
Nello schermo iniziale, oltre che scegliere in quanti giocare, vi sarà possibile determinare quanti Set giocare per la determinazione della vittoria e la velocità con cui giocare, fatto questo si passerà all'angolo più importante del pre-partita, cioè scegliere la vostra nazionalità, e questo influenzerà le gare di doppio in Coppa Davis, poiché a seconda del vostro paese d'origine vi ritroverete con un compagno di squadra forte o meno, il vostro nome, e le vostre capacità individuali, che saranno suddivise per ogni colpo disponibile: servizio, dritto, rovescio, volée di dritto o di rovescio, e smash.
La vostra bravura nei suddetti colpi é misurata in percentuale, così che è possibile incrementare la propria abilità, ad esempio nel rovescio, diminuendo eventualmente l'efficacia dello smash.
Va bene, tutto molto bello, ma la peculiarità di Tennis Cup 'ndo sta?
Eheheheheh, il bello di TC sta nel fatto che é possibile scegliere tra tonnellate e tonnellate di opzioni: già, perché dopo aver scelto il vostro giocatore potete decidere se allenarvi, se sfidare un vostro amico, se affrontare l'avventura della Coppa Davis, se lanciarvi in un lunghissimo, ma esaltante campionato tennistico e così via.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CUP

Se poi avete scelto allenamento, potete anche sollazzarvi nella scelta tra campo erboso, sintetico, in cemento o in terra battuta.

Niente male, eh? Ma non é finita: perché ora dovete disputare la vostra partita più importante, la partita della vita!!! MA fai partire la colonna sonora di Rocky...

Praticamente, dovete semplicemente giocare un normale incontro, ma era per rendere il tutto molto più emozionante...

Ecco i giocatori che entrano in campo ed ecco gli inni nazionali, con i giocatori sull'attenti....Hmmm, niente male!

Eccoci sul campo di gioco... ma? e come diavolo si gioca qui? due campi con due giocatori uno sopra l'altro? e io dove sto sopra o sotto? (Marco tira dentro la lingua! sempre a cercare i doppi sensi 'sto MA)

Come vedete anche dalle foto di contorno la vera novità di questo gioco e che anche se giocate in due non c'è bisogno dell'assurda lotta per decidere chi gioca nel campo sopra o in quello sotto, la visuale e identica per i due giocatori, cosa d'altronde più che logica.

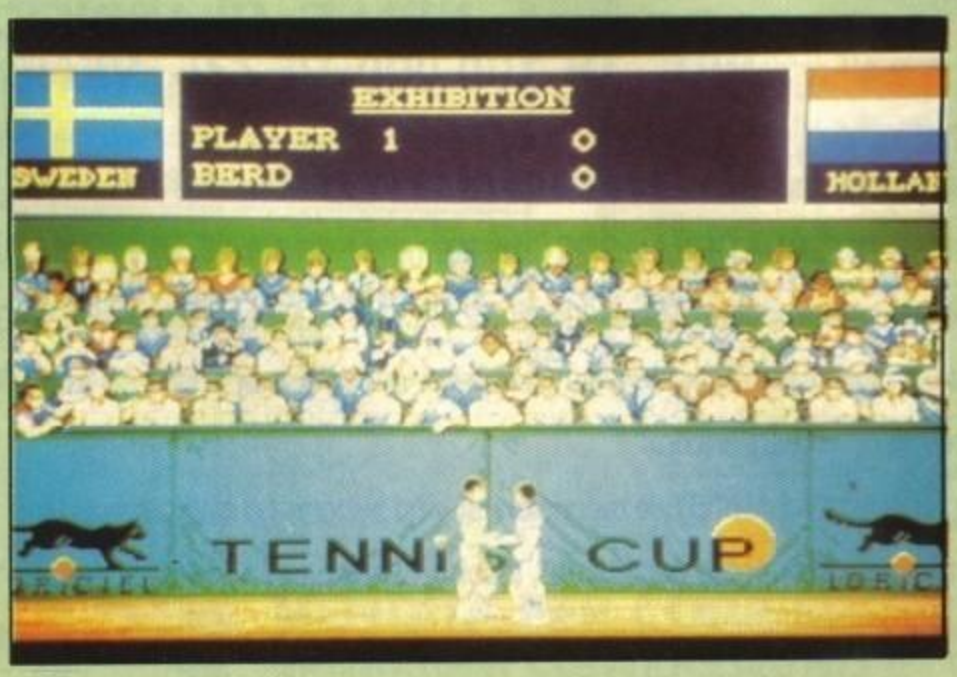
Esiste la possibilità di determinare la lunghezza in Set dell'incontro, la velocità e, nel modo esibizione, la bruvura del vostro avversario.

Insomma tutto molto bello, anche gli sprites dei giocatori sono ottimamente disegnati, e la possibilità di utilizzare tutti i colpi a disposizione lo rendono un ottimo banco di prova per tutti i tennisti che "vorrebero ma non possono", e per coloro che "possono ma così è più divertente!".

Amiga

Una stupenda simulazione dello sport tennistico. Questo è l'unico commento che si può fare su Tennis Cup della Loriciel.
I programmatori francesi sono riusciti, e non senza sforzi, dove altri hanno fallito; sono riusciti a dare una ventata d'aria nuova ad un gioco visto e rivisto sui nostri amati computer, ma è il geniale concetto delle due prospettive simultanee del campo che lo rende davvero fantastico.
Niente da eccepire, la migliore, fino ad oggi, simulazione di Tennis mai prodotta.

Globale 93%



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ESISTE SOLO UN

DISPONIBILE ORA PER ATARI ST ED AMIGA

Emlyn Hughes

INTERNATIONAL SOCCER

Audiogenic

SINCLAIR CLASSIC USER

FUN*1

MASTER GAME

C+VG HIT!

PIU' DI UN ANNO NELLE CLASSIFICHE
. . . PIU' DI 100.000 PEZZI VENDUTI

Il più famoso gioco di calcio degli anni '80 su 8 bit viene ora convertito anche su 16 bit.

Quando EMLYN HUGHES INTERNATIONAL SOCCER venne proposto su C64, Spectrum ed Amstrad, le recensioni furono sorprendenti. Prese 90% su ZZAP, 91% su Sinclair User, 88% su Games Machine, 91% su Amstrad Computer User, 94% su Computer e Videogames, 887 su ACE, "Gioco dell'anno" su CCI e potremmo continuare ancora!

Ora, con la conversione su Amiga ed Atari ST, le recensioni stanno superando quelle precedenti. ZERO ha descritto il gioco come "assolutamente eccellente", il sonoro "assolutamente spettacolare" 89%; Your Amiga lo ha giudicato come "la migliore simulazione calcistica fino ad ora - 95%; YC World Cup Winner 97%.

Dimentica tutto il resto - ESISTE SOLO UN EMLYN HUGHES INTERNATIONAL SOCCER!

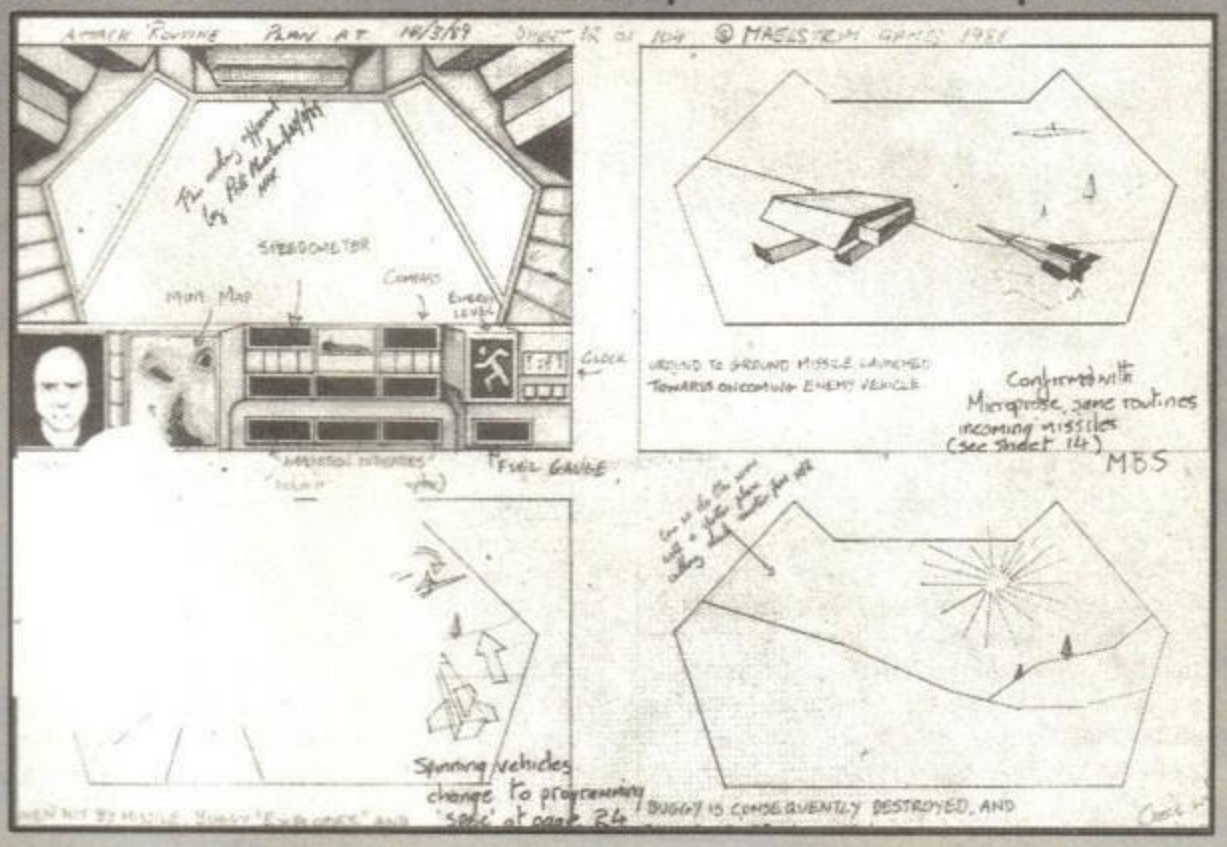
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GAMES DESIGNERS

Se si prova a tornare indietro nel tempo fino agli albori dei videogames casalinghi non si può non rimanere assolutamente esterefatti nell'osservare come lo standard madio da una decina d'anni fa ad oggi abbia avuto uno sviluppo tale da far gridare al miracolo, almeno per chi — come me — di elettronica capisce ben poco e tutto quello che può fare è ammirare gli strabilianti risultati sul monitor. All'inizio il gioco consisteva nel fare rimbalzare una pallina, oggi ci si può addirittura perdere sconcertati per la vastità e la profondita di un gioco, e tutto questo per l'incredibile evoluziuone che ha portato ai 16-bit. Ed è proprio per questo che per fare un buon programma originale e innovativo non basta solo la bravura di un programmatore, il prodotto finale sta infatti diventando sempre di più di proporzioni tali che la grafica o il sonoro per esempio non sono che gli attributi, per quanto fondamentali, con cui si sviluppano delle vere e proprie avventure animate interative. Premesso ciò potete benissimo capire come non sia più indispensabile la padronanza totale di tutti gli sterminati codici di programmazione per poter entrare anche voi nel mondo dei videogames, come per tutte le cose è l'idea la prima tappa fondamentale da cui nasce il tutto; Sean Kelly fa il punto sulla situazione...



■ **Alcuni bozzetti preliminari delle scene d'attacco di Midwinter. Mike Singleton con il suo team di collaboratori, Maelstrom, ha proposto l'idea alla Microprose; il concetto di base è stato accolto dalla casa produttrice dando così inizio al lavoro durato oltre un anno che ha porato alla commercializzazione di Midwinter. E questo non è che l'ultimo successo targato Mike Singleton, aveva infatti già ideato Lords of Midnight, Whirligig, Dark Sceptre e Grimblood.**

Chiunque avrebbe pensato che il gioco perfetto (sempre che questo possa esistere, ndt) sarebbe stato partorito un giorno dalla fervida meninge di un programmatore geniale, questo perché fino a qualche tempo fa se non riuscivi a programmare uno Space Invaders in ventitré secondi netti nessuna software houses ti avrebbe mai fatto nemmeno pulire gli scaffali dei suoi uffici. Si rivelava così di importanza capitale possedere nel proprio curriculum dei prodotti di un certo livello per potersi accaparrare le produzioni più ambite, ma qui torniamo al punto di partenza perché per avere un curriculum più o meno dignitoso bisognava avere almeno un'occasione di mettersi in mostra, e così risultava tutt'altro che agevole senza una notevole dose di fortuna ottenere quella tanto agognata chance che oltretutto non sempre era giocata adeguatamente.

Ma da un paio d'anni a questa parte le cose stanno radicalmente cambiando perché sta profondamente mutando il modo di realizzare i programmi e soprattutto le loro caratteristiche fondamentali. Così se è già da un po' di tempo vi tor-

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

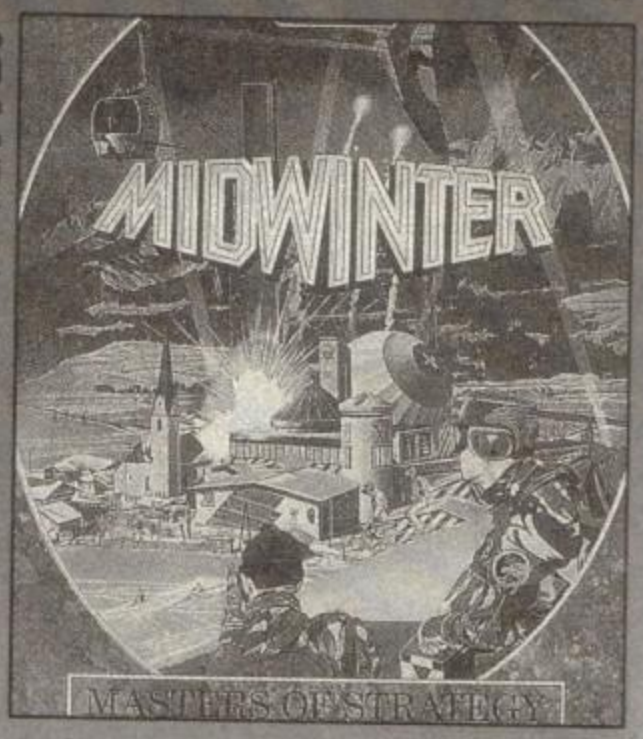
http://www.oldgamesitalia.net/

mentate nel pensiero di possedere un'idea di quelle veramente azzeccate rompete pure gli indugi perché questo è proprio quello che le case produttrici stanno cercando, potrebbe essere la vostra grande occasione. Questo non significa di inviare alle softaware-houses i vostri scarabocchi fatti durante le ore di matematica sognando che la professoressa venisse aspirata da un'iperbole equilatera, di queste cose ne arrivano a centinaia ogni settimana e finiscono tutte in

■ Ed ecco Midwinter a parecchi mesi di distanza nella sua veste definitiva, probabilmente il grande successo conseguito è da imputare principalmente alla trama molto ben congeniata e realizzata, merito del game-designer.

brevissimo tempo nel medesimo cestino; l'idea deve essere pregevole, presentata in maniera intelligente e efficace perché di progetti interessanti ne arrivano comunque parecchi mentre sono solo pochi quelli che vedranno la loro consacrazione all'interno di una confezione.

Deve essere comunque sottolineato come sia stato chiaramente proprio l'avvento dei 16-bit a dare un ulteriore impulso a questa tendenza finalizzata al pieno sfruttamento delle immense capacità di queste macchine. Interphase, Damocles, Sim City, Popolous, non sono che alcuni dei numerosi giochi assolutamente originali ad aver conseguito un successo senza precedenti, sono quei giochi che continuano a vendere per mesi e mesi al di fuori della moda del momento o del richiamo temporaneo perché il programma è un tie-in o una conversione, e sono sempre questi ad essere il genere più appetito da ogni casa e, perché no, dalla maggior parte degli utenti di un certo tipo. Al proposito ecco uno stralcio di un'intervista con Nigel Brookes responsabile Ocean per l'imminente lancio sul mercato di Liverpool Fotball che ci dice la sua su come deve essere svilupapto un progetto al giorno d'oggi: "Anche per una software house grande come la nostra non ci sono probabilmente più di una ventina di titoli all'anno che verranno ampiamente pubblicizzati e pubblicati per ogni formato, ognuno di questi progetti può durare dagli otto mesi all'anno e oltre di lavoro prima di essere finito; ed è quindi spesso molto difficile ipotizzare il risultato finale per via di tutti i possibili imprevisti che si possono verificare, ma nonostante questo per motivi di mercato il prodotto deve rispondere a certe scadenze prestabilite e ben precise. E così, dato anche lo spessore e l'impegno sempre crescente profuso in ogni realizzazione (e che a qualche d'uno che fischino le orecchie, ndt), è molto più opportuno smembrare il programma in tante parti assegnandone ognuna a persone diverse; ci sarà quindi chi si occuperà dell'aspetto grafico, chi del sonoro, chi della codificazione, chi delle confezioni, delle varie conversioni e così via". Ed è proprio fra tutti questi personaggi che si sta facendo sempre più largo la figura del game-designer, di colui cioè che ha creato il game-concept originario e che in un prossimo futuro appare destinato ad assumersi integralmente il controllo e lo sviluppo del progetto. Karl Jeffery, responsabile delle Images, resa famosa dalla stupenda conversione di R-Type e che adesso sta ultimando il nuovo gioco ispirato dal celebre film Back to the future (ritorno al futuro, ndt,) sta assumendo di recente dei game-designers completamente all'asciutto di nozioni di programmazione proprio per trovare quella mentalità quanto più diretta possibile e



■ Altro ruolo di primissima importanza è svolto dalla confezione: l'abito non fa il monaco, ma come in tutte le cose anche l'occhio vuole la sua parte.

in un certo senso "estranea" per potere così meglio arrivare all'attenzione dell'utente, dice:"Specialmente dopo aver appurato che i Compact Disc Interactive (CDI) non sono più da considerarsi un'utopia, e facile prevedere che in un futuro non troppo lontano non avremo più alcuna limitazione di memoria (si parla di oltre 500 Megabyte!), proprio per questo la possibilità di potersi sbizzarrire a proprio piacimento dovrà essere gestita in maniera adeguata; il gioco sarà portato avanti sicuramente da più team di lavoro diversificati, ma toccherà ad uno solo preoccuparsi di far combaciare tutte le parti: il game-designers". E questo sembra un orientamento che stanno adottando tutte le maggiori case produttrici, a conferma di ciò anche la Microprose, sulle cui indiscusse simulazioni di qualità eccelsa ci troviamo tutti concordi, ha costituito un gruppo il cui unico scopo è quello di rilassarsi e pensare (urca, questo sì che fa per me, ndMax) idee originali e che siano realizzabili. Martin Moth ci spiega perché hanno preso questa decisione:"La sezione americana ha già da qulche anno un paio di persone (Sid Meyer e Arnold Hendrick) adibite a questo compito e la cosa ha dato i suoi frutti, ci è sembrato qundi opportuno fare la stessa cosa anche qui in Inghilterra. Il loro icarico è quello di trovare delle idee da proporre ai programmatori, il tutto supportato da specifiche molto meticolose e accurate. Il nostro ultimo programma, Railroad Tycoon, ad esempio è stato concepito e realizzato proprio in questo modo, Sid ha pensato che poter costruire la propria linea ferroviaraia sarebbe stata una cosa molto divertente e appassionante (a metà fra Sim City e Pipe Mania, ndt), e così la sua intuizione geniale si è in seguito tramutata in realtà tanto che la potrete vedere ultimata entro brevissimo tempo". Ma sentiamo anche che cosa ne pensa Michael Clarke, uno degli ultimi arrivati fra i game-designer inglesi:"Ho iniziato disegnando pic-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

cole cose all'incirca sei anni fa per l'Atari 800 XL, ma nessuna di queste è stata pubblicata; allora ho preparato alcuni demo da far vedere agli amici, fu in quel momento che mi accorsi della presenza sul mercato di alcuni giochi che fossero finalmente di una certa profondità, a quel punto raccolsi tutto il materiale che avevo fra le mani e lo spedii a tutti coloro a cui sarebbe potuto interessare. Karl Jeffrey della Image rimase abbastanza colpito e mi concesse un appuntamento, rimase positivamente impressionato e mi diede una possibilità; quella possibilità si chiamava Back to the Future III per la Mirrorsoft che è appena stato ultimato nella sua fase di progettazione. Il programma sarà di quelli veramente rilevanti, è molto più vasto di quello dedicato al secondo capitolo (che ancora comunque non si è visto, ndt) tanto che molto probabilmente, nonostante il mio grande rammarico, andrà a finire che alcune sezione verranno inevitabilmente soppresse, un vero peccato, anche se sono sicuro sarà ugualmente un successone (sperem, ndt)".

Dean Lester fa il game-designers da parecchi anni ormai e vanta una buona reputazione, adesso lavora alla Teque e gli abbiamo chiesto come è che abbia effetivamente cominciato: "Ho codificato un paio di giochi per l'Audiogenic quando ancora avevo bisogno del seggiolone per arrivare alla scrivania, questo mi ha dato la fama di bimbo prodigio e fui subito ingaggiato da quella stessa casa per la quale ho disegnato alcuni programmi; da lì sono passato alla Mirrorsoft dove proposi un paio di giochi molto interessanti di cui uno in stile vettoriale tipo Hard Drivin', ma questo ancora prima che l'originale facesse la sua trionfale comparsa nelle sale giochi, peccato che non

■ **Railroad Typcoon è uno dei titoli in prossima uscita della Microprose, è stato concepito in America da Sid Meyer e si prospetta come un grande successo; ogni singolo aspetto è stato attentamente vagliato in un primo tempo per arrivare così allo stadio di programmazione con le idee assolutamente chiare sul da farsi, attendetevi pure uno Star Player...**

IL PIU' VASTO ASSORTIMENTO DI HARDWARE E SOFTWARE AI MIGLIORI PREZZI DA

SUPERGAMES

In Via Vitruvio n.38 a MILANO - Tel. (02) 6693340

Commodore 64	L.	270.000
Disk Drive 1541 II° COMMODORE	L.	300.000
Amiga 500 APPETIZER	L.	850.000
Hard Disk x Amiga 500 COMMODORE	L.	850.000
Hard Disk Profex 33 MB x Amiga 500	L.	950.000
Espansione 512K x Amiga 500 con Clock	L.	180.000
Espansione 512K x Amiga 500	L.	140.000
Espansione COMMODORE A501	L.	220.000
Espansione x Amiga 1.8 MB	L.	600.000
Drive esterno x Amiga 500 (Meccanica NEC-SLIM)	L.	190.000
Amiga 2000 Commodore 6.2	L.	1.700.000
Espansione x Amiga 2000 2MB	L.	690.000
Genlock A2300 COMMODORE	L.	350.000
Scheda Janus XT COMMODORE	L.	750.000
Scheda Janus AT COMMODORE	L.	1.400.000
Hard Disk 42MB x Amiga 2000 (Autoboot)	L.	1.450.000
Monitor COMMODORE 1084S	L.	550.000
Stampante COMMODORE MPS 1230	L.	300.000
Stampante STAR LC 10	L.	420.000
Stampante NEC P2 Plus 24 Aghi	L.	690.000
Stampante COMMODORE MPS 1224C 24 Aghi	L.	1.100.000
Stampante Star LC 10 Color	L.	500.000

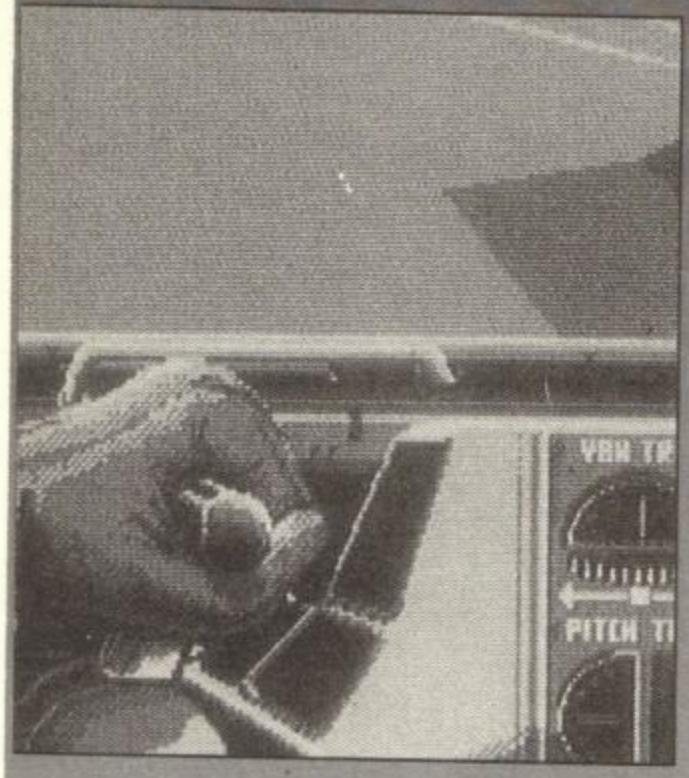
I prezzi sopra elencati sono comprensivi di IVA

PAGAMENTO RATEALE SENZA CAMBIALI

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



■ Il mercato a 16-bit è in continua espansione e consente quindi investimenti sempre crescenti, i risultati non si sono certo fatti attendere con giochi sempre più accurati e sofisticati, Falcon ne è un tipico esempio.

fu compresa la potenzialità dell'idea, quindi sono stato coinvolto nel progetto Interphase che è forse quello da cui ho avuto le maggiori gratificazioni". Come già detto Dean adesso lavora per la Teque londinese e al momento si sta occupando della realizzazione della nuova versione di The Hunt for Red October che dovrebbe apparire a breve termine sotto etichetta Grandslam. Ma torniamo all'intervista con Dean chiedendogli attraverso quali fasi si sviluppa il suo lavoro, risponde:" Il mio punto di partenza sono sempre quella manciata di coin-op che rappresentano i migliori giochi mai realizzati, mi rifersico ad esempio a Mr.Do che nonostante gli anni ha ancora oggi una giocabilità talmente immediata e coinvolgente da essere assolutamente unico (mi trovo completamente d'accordo, per molti di voi videogiocatori odierni a vederlo così vi sembrerà del secolo passato, ma per me che ai miei tempi lo finivo due volte, andando oltre al quarantesimo livello, è ancora un ricordo indelebile, ndMax); credo che da gemme come questa ci sia sempre da imparare, un altro era Joust (ragazzi che bei tempi, e vi ricordate anche el mitico Pengo? NdMax) con i suo sistema di controllo talmente innovativo che rendeva già di per sé il gioco altamente appetibile. E poi Bubble Bobble con il suo seguito (Rainbow Islands, ndt) o Breakout & Arkanoid con tutte le centinaia di imitazioni, per non parlare di impargegiabili titoli comparsi solo sui computer come Elite, Dungeon Master, The Sentinel e via dicendo. Fra le realizzazioni più recenti ho apprezzato molto Manchester United perché ha il grande pregio che attribuisco allo stesso Interphase e a tutti i giochi ben riusciti, quello cioè di unire all'eccellente azione tipicamente arcade una notevole dose di strategia, adoro tutti i giochi che possono esere visti sotto molteplici punti di vista (nel caso di Manchester United il programma è sia una simulazione che un manageriale, entrambe di altissimo livello), è da tutti questi ottimi lavori e dalle loro carateristiche che maggiormente li contraddistinguono che prendo spunto per i miei lavori". Questo comunque è solo il primo momento dello sviluppo, prosegue sempre Dean: "A questo punto bisogna mettere per iscritto su carta tutto quello che avete pensato, per prima cosa l'impostazione visiva se ricorrere alla veduta dall'alto, o in prospettiva, o in prima persona ecc., quindi la struttura del gioco con gli eventuali livelli e gli scopi da perseguire durante la partita, quindi definire il sistema di controllo, e non sarebbe nemmeno male preparare alcune schermate dimostrative che non devono di certo essere niente di stravolgente, ma solo dare l'idea, un disegno vale di più di molte parole... l'importante è dare fin dalle prime pagine un'idea ben delineata di quello che si vuole realizzare riuscendo così a catturare l'interesse di coloro a cui sottoponete il vostro progetto. Una volta ricevuto l'O.K. dal produttore (stappate pure una bella bottiglia di Champagne d'annata perché avete fatto un bel colpo, ndt) potete concludere il tutto con le ultime pagine contenenti le ulteriori specifiche, questo perché niente deve essere lasciato al caso o a decisoni avventate del programmatore, ogni qual cosa che un giorno apparira un giorno sui vosri monitor, e a cui magari voi-sigh!- non farete nemmeno caso, deve essere a quel punto interamente definita. Alla fine si può vedere se è rimasto ancora qualche angolino di memoria disponibile per poter magari aggiungere qualche ultimo ritocco finale, ma a quel punto come si dice la frittata è fatta".

Come avrete capito dunque i game-designers sono ormai una realtà effetiva che sembra essere destinata a perdurare nel tempo e ad acquistare sempre maggiore importanza nell'ambito della realizzazione del software, ed è per questo che vi invitiamo ancora una volta tutti quanti a provare, chissà che il vostro nome non compaia prima o poi su una qualche confezione...

TGM vi vuole comunque dare una mano dandovi ancora alcuni brevi suggerimenti...

PARTE UNO: L'IDEA

Questa è sicuramente la cosa più difficile, dico così perché codesta deve rispondere a parecchi requisiti e soprattutto a quello di essere quanto più originale e inusitata possibile (se cominciate dicendo che c'è un'astronave che spara nello spazio siete già sulla cattiva strada...), al limite potete prendere spunti da titoli già esistenti, ma almeno assicuratevi di migliorarne le caratteristiche che li contraddistinguevano ovviamente senza pegiorarne altre (ed è proprio scrivendo queste cose che ti chiedi come sia possibile vedere tante schifezze in giro di questi giorni, ndMax). Poi è indispensabile avere un'idea, almeno vaga, della macchina che avete fra le mani e dei suoi pregi e difetti (se volete fare un gioco per PC e

STORIE DI CAPOLAVORI 1: MIDWINTER

Ecco come il gioco è effettivamente arrivato sui votri monitor.

L'idea originale risale al 1988 e appartiene a Mike Singletone e al suo gruppo di colaboratori che si fanno chiamare Maelstrom e che sono gli artefici delle strepitose routine che hanno permesso di ottenere quel vettoriale tridimensionale talmente veloce, fluido e altamente spettacolare che ha con tutte le probabilità fatto la fortuna del programma. Uno dei primi oggetti ideati da Mike era stata, la si può sonsiderare come l'idea base, una montagna con 96 diverse faccie, a quel punto il suo intento era quello di trovare un'adeguata collocazione per questa montagna, attorno ad essa è nato Midwinter. Ecco quello che disse alla Microprose: "Voglio realizzare qualche cosa che sia molto di più di un semplice arcade game, deve avere quel fascino misterioso tipico di giochi come gli scacchi in cui l'interesse interviene nel dovere muovere e tenere sotto controllo tuti i pezzi nel modo più conveniente possibile". A questo punto il progetto era lungo solo un palo di pagine, alla fine sarebbero state di parecchie decine. Dopo di che il lavoro è passato nelle mani di un team composto da una decina di programmatori che hanno seguito la traccia limitandosi solo ad alcune modifiche strettamente indispensabili, sempre in accordo con Mike: "Avevo intenzione di inserire anche una sezione di rifornimento o raccolta viveri, ma poi ho pensato che era una cosa fine a se stessa, abbiamo quindi deciso che fossero superflue e le abbiamo quindi tagliate". Nel corso dei mesi il programma ha così preso sempre maggiore consistenza fino ad arrivare alla versione definitiva, quella che trovrete nei negozi e a cui TGM ha dato 95%.

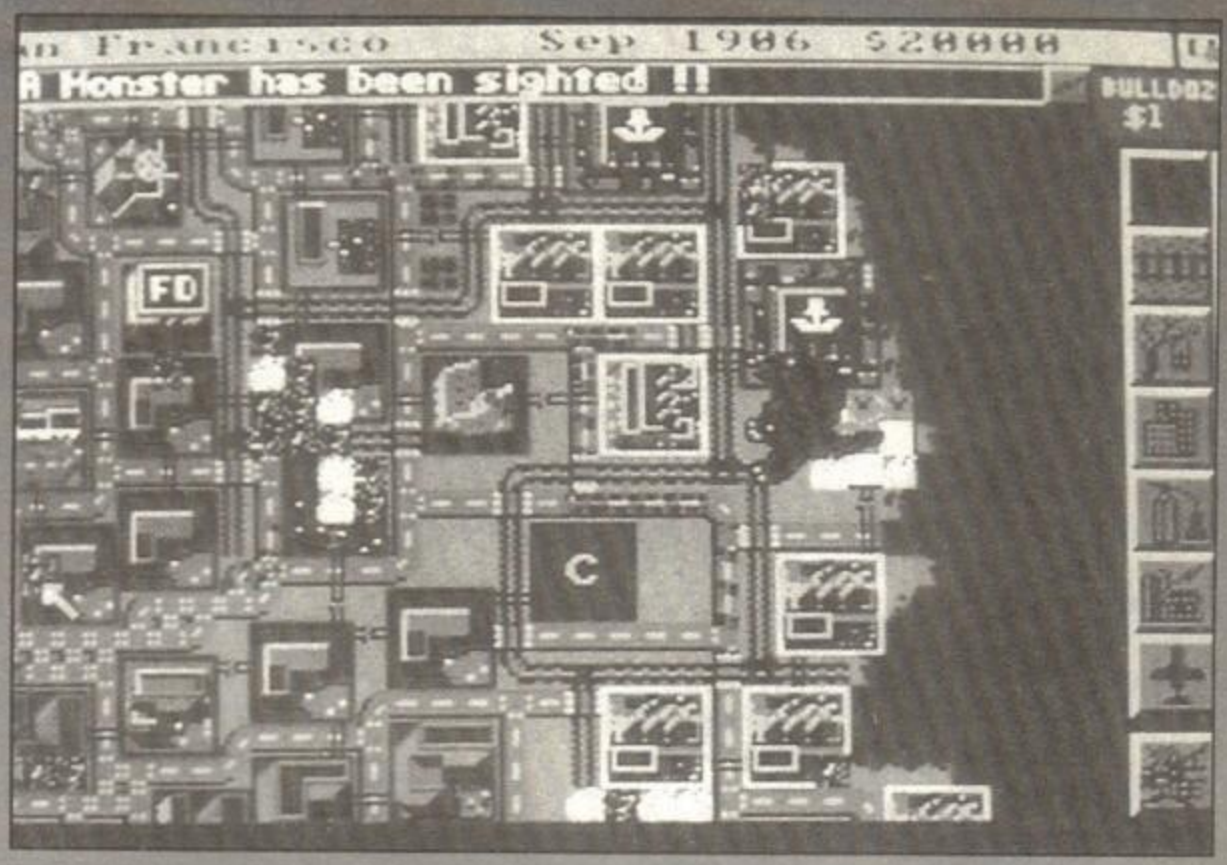
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

puntare tutto sul sonoro coinvolgente non è che proprio stiate centrando il bersaglio). Quindi è bene seguire alcune leggi di vendita accertandosi che il mercato non sia già saturo del vostro genere (uscire a Natale con una simulazione di guida sarebbe stato ad esempio come tirarsi una zappa sui piedi), se il gioco è unico non si dovrà combattere contro nessuno per guadagnarsi la propria fetta di acquirenti. Comportatevi così e le software-houses stanno cercando proprio te!

PARTE DUE: PRESENTARE LA VOSTRA IDEA

La prima cosa di cui dovete preoccuparvi è quella di impressionare la software-house (al proposito Max vi suggerisce di allegare al pacco una bella foto di Carol Alt in topless, anche se al giorno d'oggi si può correre il rischio di incappare in qualche d'uno dalle "strane tendenze" e allora sarebbe un guaio). Suscitare interesse in chi dovrà vagliare ala votra proposta è fondamentale, inutile dire che se costui si tenesse il vostro lavoro sul comodino come rimedio per l'insonnia non sarebbe di certo un buon segno. E' poi molto importante essere molto, ma molto precisi e dettagliati descrivendo per filo e per segno tutte le caratteristiche del programma e ognuna delle opzioni previste il tutto sforzandosi di essere quanto più professionali possibile. Arrivati a questo punto quello che vi consiglio di cuore e di... rifare il tutto una seconda volta perché questo è il modo migliore per accorgersi di eventuali dilungazioni o pezzi poco comprensibili (è per quello che non rileggo mai le mie recensioni, dovrei rifare tutto almeno trenta volte! ndMax). A questo punto fate gli scongiuri del caso e inviate tutto alle software houses; fama, soldi e donne(?) sono sempre lì per essere conquistati da qualche d'uno, perché non proprio voi!



■ **Sim City è uno di quei giochi talmente unici e originali da rimanere sulla cresta dell'onda per mesi e mesi. Fra un anno probabilmente nessuno giocherà più a Dragon's Lair II o Turrican, mentre Sim City sarà sempre lì pronto per essere caricato, questi sono i tipi di programmi che interessano maggiormente le software house.**

Amiga Action Replay

Siamo aperti anche in AGOSTO!

Una potentissima cartuccia utility+freezer+trainer!
Inserita nella porta di espansione del vostro Amiga 500 o 1000, permette di:

- congelare e salvare su disco un programma caricato in memoria, per poterlo ricaricare quando volete fino a 4 volte più velocemente
- trovare le "poke" necessarie per ottenere vite, energia, munizioni infinite nei vostri giochi preferiti
- modificare e cambiare gli sprites di un gioco, per creare simpatiche versioni personalizzate o usare gli sprites nei vostri programmi
- avvertire della presenza di qualsiasi virus in memoria o sui vostri dischetti, distruggendo tutti i virus conosciuti
- salvare schermate e musiche su disco come files IFF, per poterle elaborare dai vostri programmi preferiti
- rallentare lo svolgimento dei giochi fino al 20% della velocità originale, per aiutarvi negli schermi più complicati
- usare il più potente monitor-disassembler per Amiga, con completo controllo dell'hardware e dei suoi registri (anche quelli "write-only"), uno strumento preziosissimo per il debugging dei vostri programmi: screen editor, breakpoint dinamici, assembler/disassembler delle istruzioni Copper, disk I/O con possibilità di alterare parametri quali sync o lunghezza della traccia, calcolatrice, notepad, ricerca di immagini o suoni in tutta la memoria, modifica caratteri in memoria, altera i registri della CPU, ed altro ancora.

Amiga Action Replay originale, con manuale in italiano, a sole 179.000 (IVA compresa)

Viale Monte Nero 31
20135 Milano
Tel. (02) 55.18.04.84
(4 linee ric. aut.)
Fax (02) 55.18.81.05 (24 ore)
Negozio aperto al pubblico tutti i giorni dalle 10 alle 13 e dalle 15 alle 19.
Vendita per corrispondenza.
Sconti per quantità ai sigg. Rivenditori.

FLOPPERIA SRL

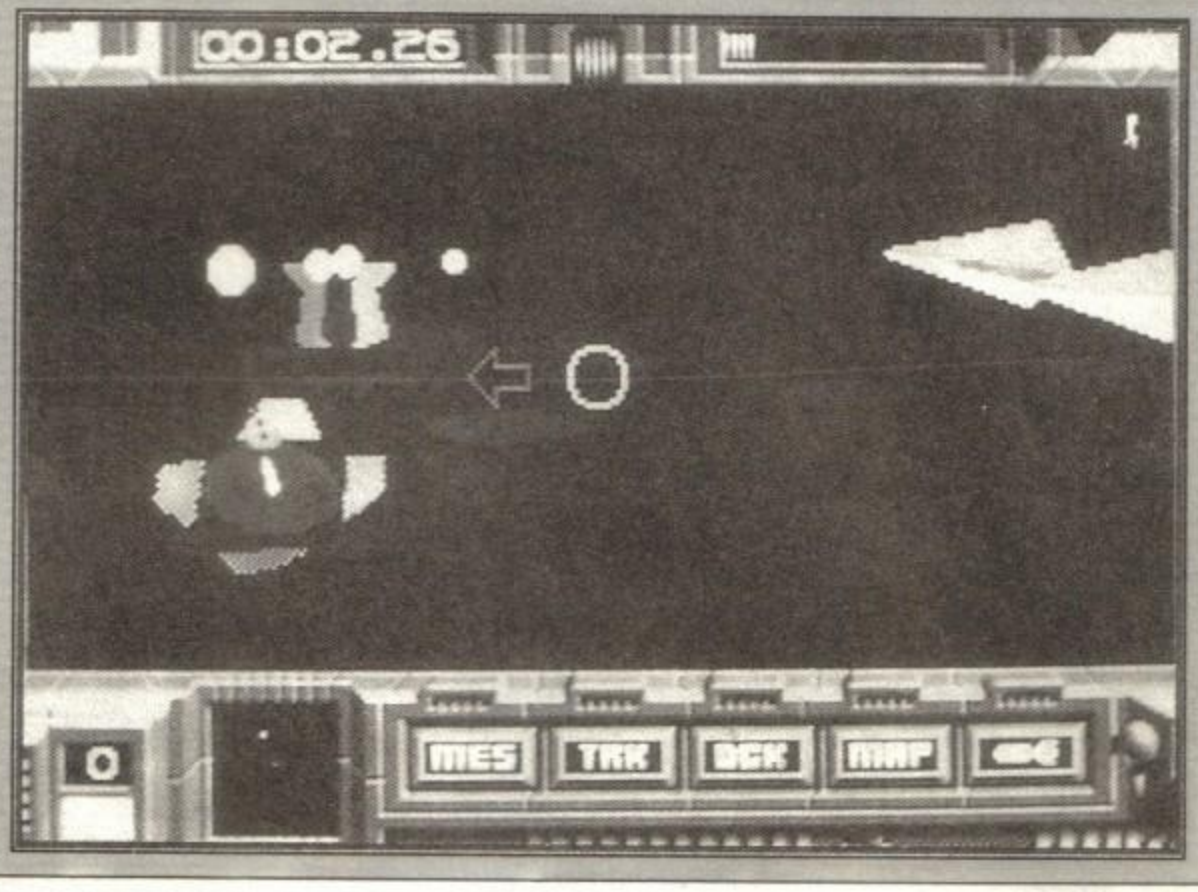
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

STORIE DI CAPOLAVORI 2: INTERPHASE

Ecco un altro di quei giochi il cui spessore è tale da dare quasi un senso di vertigine — non è spuntato di certo dal nulla...

"Cosa ne dite di realizzare qualche cosa sulla stile degli avvenimenti accaduti in Neuromancer (romanzo fantascientifico inglese, ndt), potrebbe saltarne fuori qualche cosa di veramente buono". L'affermazione suscitò un certo interesse negli uffici della Mirrorsoft dove ognuno si dimenticò per un momento di stare già collaborando ad altri progetti. A quel punto Adrian Stephens saltò fuori con alcuni efficacissime routines 3-d che non erano ancora state utilizzate in alcun programma. La cosa fu accolta molto di buon grado dai suoi produttori che avevano l'intenzione di sfruttarle in un gioco di prossima realizzazione, ma che era ancora in alto mare: Mainframe. Fu quindi il turno di Dean Lester, che aveva da poco accettato di collaborare con la Mirrorsoft, che appena seppe del progetto ancora in fase larvale si offrì subito come disponibile per "disegnare" il programma. E così viaggiando per due giorni alla settimana per circa sei mesi fino a Bristol dove Adrian si occupava della codifica ha potuto vedere come il gioco si stesse giorno dopo giorno evolvendo assumendo delle fattezze sempre più convincenti. In questo caso quindi il lavoro non ha seguito uno schema preciso, ma s'è modificato strada facendo: "Non puoi prevedere tutto, molto spesso ti accorgi che un'idea che credevi geniali sia invece alquanto frustrante e ti tocca quindi rivedere il tutto". A quel punto intervenne anche Danny Emmet che aveva stilizzato alcuni oggetti che sembravano fatti apposta per incastonarsi in un ambiente tridimensionale come quello che il programma necessitava, e così partecipò anche lui con la sua preziosa collaborazione. Il rseto poi è storia recente, il gioco fu chiamato alla fine Interphase e ha ottenuto dei riconoscimenti un po' da tutti, attestati fra l'altro dal marchio Star Player di TGM.



FANTASY'S DI ANDY CAPP

ECCEZIONALE VENDITA DI CASSETTE PER COMPUTER (CBM 64)

TUTTE LE NOVITA'
COMMODORE 64
&
FLOPPY DISK

VASTO
ASSORTIMENTO
"joystick"

"WOW
FANTASTICI
GIOCHI
PER TE"

Vendita per
corrispondenza

MS-DOS AMIGA E ALTRI

CASSETTE PROGRAMMI PER COMPUTER ORIGINALI CON ISTRUZIONI IN ITALIANO

VENITE A TROVARCI !!! venite a trovarci !!! VENITE A TROVARCI !!!

VI ASPETTIAMO !!!

ROMA - VIA ANCONA, 18 - CAP. 00198 - ROMA
06/8440349 - (Porta Pia)

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

AMIGA

********ARCADE********	
After the war	18.000
ASTRO MARINE CORPS	25.000
Black Tiger	29.000
BLOCK-OUT	59.000
Cabal	39.000
Cyberworld	29.000
CRACKDOWN	25.000
Dragon's Lair	109.000
ESCAPE FROM SING. C.	99.000
HAMMERFIST	49.000
Hollywood Poker Pro	52.000
Infestation	38.000
JUMPING JACKSON	39.000
Kid gloves	49.000
NINJA SPIRIT	49.000
Onslaught	18.000
Overlander	29.000
Persian Gulf Inferno	39.000
Pinball Magic	25.000
Rock'n Roll	29.000
SONIC BOOM	
Space Ace	99.000
Stormlord	18.000
STRYX	29.000
THE TOYOTTES	49.000
X-Out	29.000
****STRATEGIA/SIMUL.****	
688 ATTACK SUB (Ita.)	45.000
1943 Battle Hawks	29.000
Armada	29.000
Austerlitz	49.000
BLUE ANGELS	42.000
Borodino	39.000
BREACH	64.000
European Shuttle Simul.	69.000
DAMA Simulator	42.000
Defcon 5	59.000
F-16 Combat Pilot	59.000
F-16 Falcon	59.000
F-29 Retaliator	49.000
Falcon Mission Disk	49.000
Fighter Bomber	59.000
Firezone	49.000
FIRST CONTACT	59.000
Gold Of The Americas	72.000
GRAVITY	49.000
HEAVY METAL	49.000
KNIGHT OF CRISTALLION	39.000
M- 4SHERMAN	25.000
MIDWINTER	69.000
North & South	38.000
Oil Imperium	32.000
Ports of call	72.000
Populous	45.000
REACH FOR THE STARS	65.000
Populous Prom. Land	21.000
Sim City	59.000
SIM CITY-Terrain Editor	28.000
WARHEAD	49.000
******SPORT/AZIONE******	
BUDOKAN	49.000
Extra Time	18.000
Footballer of the Year II	29.000
Gran Prix Circuit	42.000
F.BARESI W.CUP Kick-Off	25.000
Gran Prix Circuit	42.000
ITALY 1990	29.000
O.P. Basketbal	49.000
O.P.Horse Racing	49.000
Player Manager	39.000
Paris/Dakar '90	39.000
RVF Honda	59.000
Stunt Car Racer	59.000
THE BASKET MANAGER	39.000
TV Sport Basketball	49.000
TV Sport Football	59.000
Kick- Off	29.000
ADVENTURE/R.P.G.*	
Bloodwych	59.000
Bloodwych data disk	39.000
CHRONO QUEST II	59.000
COLONY	49.000
Dragons of Flame	59.000
DRAGON'S BREATH	49.000
Drakkhen	59.000
Gold Rush	49.000
Hillsfar	59.000
Hound of Shadow	45.000
Indy The G. Adventure	59.000

DIGI-PAINT 3

Il potente pacchetto grafico oggi a sole

L. 135.000

SCANNER A4

4096 colori per *AMIGA*

L.1.420.000

NEW!!!

Pagestream 1.8

Il fantastico Desktop Publishing per *AMIGA* dalle sorprendenti prestazioni e dal prezzo stupefacente. L. 290.000

Leisure Suit Larry I	49.000
Leisure Suit Larry II	69.000
LEISURE SUIT LARRY III	69.000
King's Quest I	59.000
King's Quest II	59.000
King's Quest III	59.000
Manara le Declic'	39.000
Maniac Mansion	59.000
Man Hunter	59.000
Police Quest	49.000
Romantic Encounters	18.000
Sex Vixen from Space	59.000
Shogun	59.000
Sleeping Gods Lie	49.000
Swords Of Twilight	29.000
Space Quest II	49.000
Space Quest III	69.000
SPACE ROGUE	49.000
The Black Cauldron	49.000
The Quest F.T.Time Bird	38.000
THE THIRD COURIER	
Weird Dreams	59.000
Windwalker	49.000
Zac Mc Kraken	49.000
PROFESSIONALI/ITAL	
A-Drum	45.000
Amiga TOTO	69.000
C-1TEXT	79.000
CAD 3D	149.000
Contabilita' casalinga	75.000
Copy'st apprentice	179.000
Devpac 2.11	120.000
De Luxe Music	94.000
De Luxe Print	90.000
Dieta	75.000
Flow CAD	69.000
Intro CAD	109.000
Kindwords 2.0	109.000
K.C.S. Level II	599.000
Math-Amation	79.000
Music-X	399.000
Pagesetter	210.000
Photon Paint 2.0	99.000
Photon paint tutorial	29.000
Real time sound proc.	169.000
Superbase Personal	190.000
TOTOTREK	45.000
PROFESSIONALI/ING.*	
3-Demon	155.000
3D CAD Amiga	185.000
A-CAD Translator	270.000
A-MAX Mac Emulator	300.000
A-MAX ROM128 Kb	345.000
A-MAX Drive	495.000
A-TALK III	155.000
AC/BASIC	296.000
AC/FORTRAN	319.000
Aegis Animagic	137.000
Aegis Animator+Draw	137.000
Aegis Audiomaster 2	120.000
Aegis Draw 2000	400.000
Aegis Draw Plus	279.000
Aegis Lights Cam. Act.	115.000
Aegis Modeller 3D	137.000

A-Max

Macintosh Emulator

L.300.000

AMIGA
LATTICE C 5.04
L.499.000

Aegis Sonix	140.000
Aegis videoscape 3D	280.000
Aegis videotitler	185.000
Ami- drive alignment Kit	75.000
Analyze 2.0	155.000
Animate 3D (PAL)	255.000
Animator Flipper	79.000
Animator Effects	79.000
Animator Station	155.000
Arexx Language	79.000
B.A.D.Disk Optimizer	85.000
B.Modula	330.000
Brodcast Titler (PAL)	555.000
Butcher 2.0	60.000
C-Light	90.000
Caligari Proff .	3.450.000
Caligari Consumer	.....
Calligrapher	195.000
Calligrapher Font I/II	135.000
Calligrapher Font III/IV	68.000
Chromap Map Desig.	1.700.000
Cygnus ED Profess.	159.000
De Luxe Paint III	259.000
De Luxe Video III	259.000
De Luxe Photolab	199.000
De Luxe Print II	135.000
De Luxe Productions	369.000
Digi Paint 3.0	135.000
Digi View Gold 4.0	300.000
Digi View Color F.M.	115.000
Digi View Gender Ch.	36.000
Director. The (ENGL)	105.000
Director. The.Toolkit	65.000
DSM Disassembler	100.000
Dynamic Cad	750.000
Excellence (1 MB)	450.000
G.O.M.F. 3.0	65.000
G.O.M.F. Button	114.000
GD Movieselter (ENGL)	149.000
GD Professional Draw	175.000
GD Profess. Page 1.2	355.000
GD Profess. P. Temp	69.000
GFA Assembler	119.000
GFA Basic Interpreter	215.000
GFA Basic Compiler	79.000
Hard Drive Backup	135.000
Home Designer CAD	300.000
Icon Paint	139.000
Lattice C Compiler 5.0	499.000
Logic Works 2.0	479.000
M	300.000
M2 Modula 2 v.3.2	279.000
Marauder II	51.000
Manx Atz.tec Prof.v3.6	309.000
Maxiplan	155.000
Maxiplan Plus	184.000
Online !	109.000
Pageflipper Plus F/X	245.000
Pageflipper 3D (PAL)	245.000
PAGESTREAM 1.8	299.000
Pagestream fonts 1/13	59.000
Pen Pal	226.000
Photon videon cell an.	226.000
Planetarium	109.000
Pro-Board	749.000
Pro-ED	39.000
Pro Video Plus (PAL)	450.000
Scribble !	125.000
Sculpt Animate 4D	785.000
Sculpt Animate 4DJr.	.....
TDI Modula 2	450.000
TV Show	149.000
Tv Text	149.000
Turbo Silver v 3.0	298.000
W.What Where When	149.000
Works The Platinum	447.000
X-COPY II +Hardware	58.000
X-COPY II	37.000
Zoetrope v1.1	208.000
Zuma fonts 1	52.000
Zuma fonts 2	52.000
Zuma fonts £ 3	52.000

MS/DOS

******** ARCADE**********	
After Burner	59.000
GHOSTS'N GOBLINS	29.000
Barbarian II	39.000
Blood Money	59.000
CLOUD KINGDOMS	49.000
Double Dragon II	29.000
Dragon's Lair	99.000
Indiana Jones	29.000
Menace	49.000
Moonwalker	29.000
Out Run	29.500
PIPEMANIA	45.000
Roger Rabbit	39.000
Strider	29.000
STRYX	49.000
****STRATEGIA/SIMUL.****	
688 Attack sub	79.000
A 10 Tank Killer	69.000
Armada	29.000
Austerlitz	49.000
BALANCE OF PLANET	69.000
Blue Angels	45.000
Borodino	29.000
Conflict in Viet-Nam	59.000
Conflict : Europe	49.000
Decision in the desert	59.000
F-15 Strike Eagle II	79.000
F-16 Falcon XT	69.000
F-16 Falcon AT	89.000
F-16 Combat Pilot	59.000
F-19 Stealth Fighter	99.000
Fighter Bomber	69.000
Final Frontier	59.000
First over Germany	69.000
Flight Simulator III	129.000
Flight Simulator IV	129.000
Full Metal Planete	39.000
Gunship	69.000
GUNBOAT	59.000
M 1 Tank Platoon	89.000
Night Rider	29.000
POWERBOAT USA	49.000
PT-109	59.000
Santinel Worlds II	59.000
Silent Service	59.000
Starflight II	69.000
Steel Thunder	45.000
Strike Force Harrier	59.000
Sub Battle Simulator	29.000
TANK	69.000
Thud Ridge	40.000
Vette !	69.000
Wall Street	49.000
Waterloo	69.000
WOLFPACK	69.000
********ADVENTURE*********	
CASTLE MASTER	29.000
CHAMPIONS OF KRYNN	69.000
CONQ. OF CAMELOT	79.000
Demon's Winter	59.000
Don't Go Alone	45.000
Dragon Wars	72.000
Dragon's of Flame	59.000
Gold Rush	49.000
Hillsfar	59.000
Ice Man	79.000
Indy the G.Adventure	59.000
King's Quest IV	69.000
Knigt of Legend	49.000
Leisure Suit Larry III	99.000
Man Hunter II	59.000
Maniac Mansion	59.000
Neuromancer	38.000
Pirates	59.000
Police Quest II	59.000
Pool of Radiance	69.000
Sinbad	59.000

Space Quest III	59.000
Tanied Tales	49.000
The Black Cauldron	49.000
The Colonel's Bequest	89.000
The Faery Tale	69.000
The Quest for the T.Bird	38.000
The Third Courier	45.000
Ultima Trilogy	69.000
Zac Mc Kraken	49.000
******SPORT/AZIONE******	
Hardball 2	38.000
Indianapolis 500	45.000
John Madden's footb.	59.000
King's of the beach	69.000
LOW/BLOW BOXE	49.000
Microprose Soccer	49.000
Motocross	49.000
Paris Dakar '90	39.000
Pc Goal	21.500
SKI OR DIE	49.000
The duel	42.000
The duel California CH.	24.000
The duel European CH.	24.000
The duel Muscle cars	24.000
The duel super cars	24.000
The cycles	38.000
Tv sports Football	59.000
Volleyball simulator	39.000
SIERRA'S HINT BOOK	
GoldRush	22.000
King Quest	22.000
King Quest II	22.000
King Quest III	22.000
King Quest IV	22.000
Leisure Suit Larry I	22.000
Leisure Suit Larry II	22.000
Manhunter	22.000
Manhunter 2	22.000
Police Quest	22.000
Police Quest 2	22.000
Space Quest	22.000
Space Quest II	22.000
Space Quest III	22.000
The Black Cauldron	22.000

...ed inoltre molti altri titoli per c64,ST,Mac NINTENDO, SEGA MASTER SYSTEM ATARI 2600... e in anteprima.... ATARI LYNX

GFA BASIC 3.02
L.215.000

Espansione 512Kb. per *Amiga 500*
L. 130.000

ALEX COMPUTER

DIVISIONE MAIL SERVICE

TEL 011/7730184-4033529

C.SO FRANCIA 333/4 TORINO 10142

Per motivi di spazio non possiamo pubblicare tutto il software che abbiamo in catalogo.
Accettiamo prenotazioni telefoniche anche per il primo ordine.
Spedizioni in contrassegno in tutta Italia.

I prezzi si intendono iva inclusa

DOCUMENTO CREATO CON *AMIGA* Pagestream

SI cercano rivenditori per software professionale / utilities per *AMIGA*

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ABACUS

DELLE MIE BRAME

gioco.

La grande fiera d'Aprile di quest'anno è stata caratterizzata da una novità piacevole per tutti quelli che, come me, al mattino mangiano pane e computer...

Sto parlando di ABACUS, la mostra mercato dell'informatica per lo studio, L'hobby e la casa, come si autodefinisce questa manifestazione che ha preso il posto della gloriosa computer-play che si svolgeva negli anni passati. Promossa da Comufficio e da Ente Fiera Milano per favorire la utopica, almeno per ora, alfabetizzazione informatica nel grande pubblico, pubblico che ad Abacus, poteva sia ammirare che comprare le più recenti meraviglie dell'informatica. Infatti l'esposizione si è articolata in due sezioni; la mostra vera e propria ed il mercato.

Come era naturale io mi sono precipitato sin dal primo giorno dell'inizio della fiera direttamente al padiglione 14, dove appunto si svolgeva Abacus, già pregustando le mirabolanti novità che mi aspettavano. Sono rimasto invece un po' deluso, infatti non vi era praticamente niente di nuovo, o di cui non fossi a conoscenza, anche se qualcosa di carino ho trovato lo stesso, a cominciare dalla bellissima calcolatrice/abaco che è stata data in omaggio a tutti i giornalisti intervenuti alla manifestazione. Per non fare confusione, soprattutto nella mia mente, presenterò le ditte presenti in ordine alfabetico descrivendo per ognuna le novità e non presentate ufficialmente. Iniziamo quindi con:

ATARI ITALIA SpA : Presente alla grande in fiera con ben tre stand, due al 14 ed uno esterno al padiglione, a forma di castello. La novità di rilievo che l'Atari presentava era sicuramente il tanto atteso LINX, diverse consoles infatti erano presenti e potevano venir utilizzate dal grande pubblico, mantenendo le promesse il Linx si è rivelato veramente bellissimo, impressionanti i, purtroppo pochi, giochi disponibili, soprattutto Blue Lightning, che come velocità e fluidità può addirittura competere con Afterburner arcade! L'Atari presentava poi come di norma la mitica console Atari 2600, la ben conosciuta semi-console Atari XE, e tutta la famiglia degli ST con postazioni musicali, di DTP e

BULL ITALIA : In sintonia con la politica che stà caratterizzando la Bull in questo periodo (avrete sicuramente visto una delle miriadi di pagine pubblicitarie che sta diffondendo), questa nota azienda era presente anche ad Abacus, presentando numerose applicazioni di autoistruzione al calcolatore, basate principalmente su MSDOS questi programmi permettevano la massima semplicità e comprensibilità, una forma di "aiuto" al visitatore che voglia avvicinarsi al mondo del personal computer senza l'impegno di un corso scolastico.

CITITRONICS SpA : Questa giovane azienda si è velocemete affermata come una delle leader del settore informatico, grazie ad una serie di intelligenti mosse economiche, infatti oltre ad essere distributore ufficiale per l'Italia dei prodotti Citizen e Mitsubishi, si è impadronita in esclusiva per l'Italia e per il mondo, dell'OFFICIAL LICENSE per quanto riguarda i giochi elettronici ispirati ad Italia '90!, quindi è a lei che bisognerà pagare per produrre giochi ufficialmete ispirati all'avvenimento sportivo più atteso del 1990. All'ABACUS, oltre a presentare una serie dei già citati prodotti Citizen etc. presentava anche la calcolatrice ABACUS, di cui ho già parlato

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

prima.

COMPUTER DISCOUNT : Presente all'Abacus nella sezione Mercato, questa nota catena di Cash & Carry presentava alcune succulenti novità, tra cui spiccavano un MSDOS 80486 (sbav!) e un'interessantissimo PC compatibile dal costo e dalle dimensione molto contenute, il MICRO XT, costa meno di un milione ed è grande più o meno come TGM, alto circa 5 cm. è possibile averlo nelle due configurazioni dotate di due 31/2 o un 31/2 e un'HD da 40 mega! Incredibile ma vero.

IBM : E anche il colosso dell'informatica mondiale non poteva mancare ad Abacus, infatti uno spiegamento di PS/2 tutti forniti di multisync a colori era lo stand dell'IBM, una serie di cataloghi elettronici interattivi giravano su ogni terminale presentando retrospettive di autori come Andy Warhol o sunti di mostre quali "Le icone Russe" (Vaticano, 1989) che non hanno niente a che fare con le figurine con le quali siamo soliti armeggiare nel Workbench. L'IBM Italia prosegue così un'esperienza avviata da diversi anni e volta ad esplorare le possibili applicazioni dell'elaboratore in contesti espositivi destinati al grande pubblico.

LAGO SOFTMAIL : i nostri amici della LAGO erano naturalmente presenti, con il famoso stand azzurro che abbiamo già visto in occasione dello

■ In giro per Roma con ALICE...

Smau e del Sim presentavano una serie di giochi che noi già ben conosciamo, quali DRAGONS BREATH, FUTURE WARS e le altre note esclusive dell'importatrice più "postale" d'Italia.

SIP : ed eccoli, i responsabili del Videotel, presenti ad ABACUS hanno finalmete capito che per rendere un servizio popolare non bisogna farlo pagare 16 milioni al mese, e hanno abbasato le tariffe a sole 9000 lit. al mese!, ok. Ok. Adesso inizamo a ragionare, speriamo che continuino così.

SOPIN : agli incauti visitatori che si addentravano per i meandri di ABACUS, poteva presentarsi alla vista ad un certo punto una strana costruzione di forma avveniristica con un monitor al centro, si tratta di ALICE, praticamente il massmedia del futuro. Quando tutta la rete telefonica sarà formata da cavi in fibra di vetro, e si parla di un futuro neanche troppo remoto, si potrà per esempio avere informazioni sui concerti che si svolgeranno e ascoltare un brano del cantante preferito, compreso di video, dopodiché inserendo la propria carta bancomat si potrà prenotare un posto per il concerto desiderato, oppure scegliere la località di villegiatura ed esplorarla interagendo con il videodisco e poi addirittura stampare l'immagine desiderata, della piantina dell'albergo che si è prenotato o del monumento preferito, e di tutto questo si poteva avere un'azntici-pazione interagendo con Alice all'Abacus, altro che TeleLavoro, questa è TeleVita, non ci sarà più bisogno di spostarsi, neanche per comprare da mangiare (e per andare a vedere il Dylan dog Horror fest? NdMA).

■ A partire da sinistra: MBF (oeh!) Carlo 'niente-foto-grazie' (oeh!) E Simone (Buuu... argh! Coff, cioè, oeh!) — sullo sfondo, il principesco Stand Atari.

TEMATRON : presentava applicazioni con CD rom al computer trà cui l'intera enciclopedia della Grolier tutta su di un'unico CD, più di nove milioni di parole... ARGH!

E così anche la fiera è passata, ora però vi devo lasciare, devo raggiungere Simone al MiPlay, sperando che mi faccia fare qualche partita a Crude Buster.

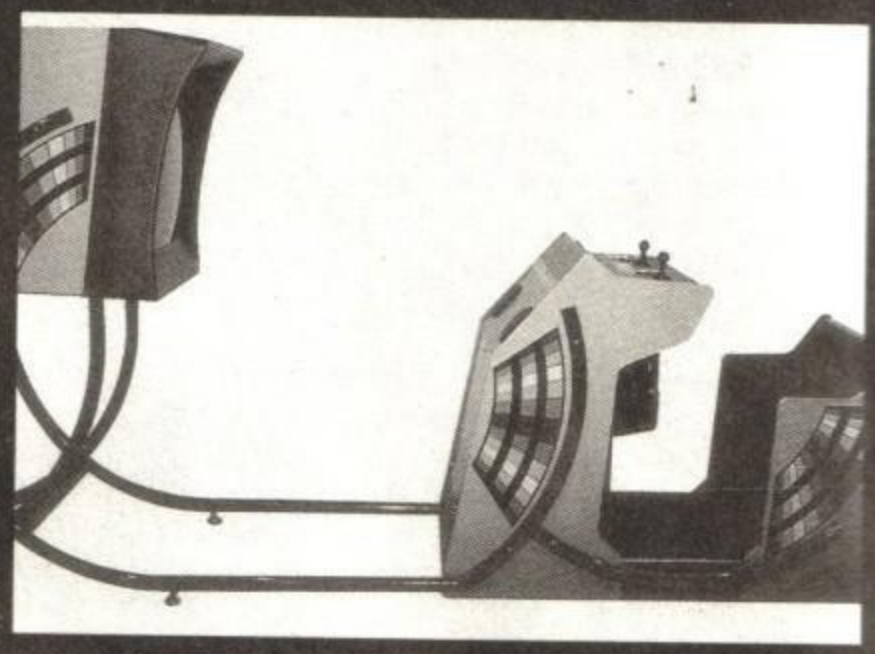
Carlo Santagostino

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MIPLAY 1990

Come tutti sapranno, la Grande Fiera d'Aprile ha sempre rappresentato per ciò che riguarda i coin-op e le macchine da sala giochi, più in generale, un punto di riferimento di notevole importanza, in quanto molte novità sono state presentate in tutte le edizioni della Fiera campionaria e ciò ha da sempre attirato molti fanatici di videogames sempre alla ricerca di nuove fonti di divertimento elettronico.



Dicevamo, le novità sono state presentate in tutte le edizioni: ebbene, tutte, tranne l'edizione di quest'anno. Non si sa bene perché ma questa volta erano ben pochi i coin-op a noi sconosciuti e che ci giungevano totalmente nuovi e quei pochi erano letteralmente sovrastati in numero dalle riproposte di giochi che hanno fatto da tempo la loro comparsa in sala o da nuovi cabinati, basati però su giochi risalenti al lontano 1987 nel migliore dei casi.

Ma procediamo con ordine, perché in fondo, forse sono stato un po' pessimista: qualche nota positiva fra le numerose stonature c'è stata...

Partiamo con i coin-op già conosciuti: letteralmente allucinante la quantità di macchine, cabinati, semi-cabinati, fuoribordo ed entrobordo, basati sul capolavoro Sega, Super Monaco GP. D'accordo, sarà un gran gioco, però è uscito parecchi mesi fa!!! Lo stesso dicasi per i famosissimi NARC, Toobin', Super Volleyball e compagnia bella. Non parliamo poi di un espositore che mostrava orgoglioso un cabinato con... Continental Circus!

Fuggendo da questi stand siamo riusciti a trovare qualche novità e quale posto migliore potevamo trovare del fornitissimo stind Taito? Nessuno, appunto. Alla Taito faceva bella mostra di sé l'annunciatissimo WGP Real Race Feeling, simulazione motociclistica basata interamente su "bubbles" invece che sprites (lo stesso metodo utilizzato con Super Monaco) e presente in due versioni. La prima, con tanto di cabinato-motocicletta, casse acustiche a destra, sinistra e sul serbatoio e ventilatori sul davanti per dare l'impressione di correre veramente a duecento all'ora e di sentire il vento che sibila nelle orecchie e scompiglia i capelli. Impressionante, come il prezzo, che sembrerebbe, secondo voci di corridoio, aggirarsi sui diciotto milioni... A fianco del cabinato erano poste otto macchine dotate esclusivamente di manubrio, ma collegate fra loro così da poter disputare un vero gran premio con altri sette amici. A noi Real Race Feeling non ha fatto una particolare impressione: il gioco è troppo confusionario, ci sono troppe bubbles che invece di rendere il tutto più avvincente lo rendono più incasinato. De gustibus...

Sempre alla Taito non poteva mancare Special Criminal Investigation che altri non è se non il seguito di Chase HQ; poche differenze dal predecessore se non che stávolta vi hanno finalmente affidato una pistola e che avete cambiato auto. Il gioco è comunque sempre avvincente: NON aspettiamo la conversione per Amiga e ST.

Veramemte impressionante è stato invece Cameltry. Essenzialmente si tratta di un gioco semplice: bisogna far uscire una pallina da un labirinto, solo che invece di muovere la pallina, bisogna muovere... il labirinto. Già, bisogna ruotare tutto lo schermo, e ciò provoca uno stupendo effetto scenico, soprattutto considerando che i fondali, puramente decorativi, sono spesso ottimamente realizzati e stupendamente animati.

A fianco dello stupendo Cameltry ecco Success Joe, una simulazione pugilistica che nulla avrebbe di particolare, essendo l'ennesimo clone del copiatissimo Punch Out, se non fosse la trasposizione del cartone animato giapponese, il cui protagonista era noto in Italia sotto il nome di Rocky Joe. Ricordate? Spassosissimo, vero? Ehm, passiamo oltre... Ecco Thunderfox, shoot'em-up avente per protagonista un biondo fusto a cavallo ora di uno jet-sky, ora di una moto, ora di chissà quale altra diavoleria. Sa molto di "già visto"...

Sempre in tema di già visto ecco Liquid Kids, ennesimo videogioco rotondo giapponese che molto ricorda un incrocio tra New Zealand Story e Bubble Bobble. Il protagonista di questo gioco, sferico animaletto indefinito, per avanzare nei livelli deve percorrere un determinato itinerario sparando a destra e a mamca bolle d'acqua. Mah...

In tema di novità parliamo, senza lasciare lo stand Taito, di Cadash: una sorta di

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RPG con molta azione e una buona dose di dialogo. Proprio per questo tutte le frasi sono state prontamente tradotte in italiano e reinserite nel coin-op. Secondo Carlo è stupendo, galattico, meraviglioso. Personalmente posso solo dire una cosa: è il primo coin-op che vedo in cui sono inseriti, nella sequenza d'introduzione, i nomi degli autori e ciò dimostra il livello del videogame, i cui creatori ne devono andare molto fieri se hanno deciso di lasciare il loro nome ai posteri. Grande.

Dopo aver oltrepassato Battleshark un videogame con tanto di periscopio che non doveva funzionare alla perfezione, visto che il periscopio era diventato una specie di frullatore, ci allontaniamo dallo stand Taito perché vediamo un gruppetto di persone attorno ad un cabinato. Senza alcun indugio ci avviciniamo, senza sapere cosa ci aspettasse. "Oh, è solo un altro Super Monaco GP!" esclamava deluso Carlo, ma la sorpresa era lì, proprio a fianco: STUN Runner. Quanto l'avevamo aspettato: tutti dal Regno Unito ne parlavano con orgoglio ed effettivamente, dopo averlo visto, possiamo dire che avevano ragione. STUN Runner è impressionante: per chi non lo sapesse si tratta di un coin-op Atari, che vede un'astronave affrontare un notevole numero di tracciati, affrontando nemici e curve paraboliche e sfidando il tempo, sempre tiranno. Il tutto con poligoni pieni, naturalmente. Ragazzi, scordatevi Hard Drivin'! Questo è molto più veloce, più giocabile, più divertente: pensate che quando si aggiunge l'extra speed l'astronave diventa a poligoni vuoti e la velocità, ovviamente, diventa supersonica! Chissà se lo vedremo mai in qualche sala giochi italiana: la scritta "Venduto" che faceva capolino dul cabinato in Fiera, farebbe ben sperare... Quello che invece non fa ben sperare è la prossima conversione ad opera della Domark; scusatemi, ma lo dovevo proprio dire.

Dalla Namco da segnalare solo Marvel Land, un gioco molto giapponese e molto "babboloso", sullo stile Wonder Boy; carino, anche qualcosa di più...

Poteva mancare la Jaleco, a detta di molti una delle migliori case di produzione di coin-op? Ecco quindi Rodland, altro gioco giapponese, sullo stile Bubble Bobble, che vede come protagonisti un paio di bambini dai capelli viola ed azzurri: il tutto sembrava però molto provvisorio, tanto è vero che le scritte erano ancora tutte in giapponese. Sempre dalla Jaleco, Super Formula (Tail to Nose), una simulazione automobilistica con inquadratura dall'alto, la cui peculiarità è data dal fatto che non è l'auto che ruota a seconda del tracciato, ma il tracciato che ruota... cioè ruotano tutti e due, però uno non si muove, no, insomma pur essendo bello a vedersi, è davvero poco, poco, poco giocabile.

Per la Capcom solo Mercs, una sorta di Ikari Warriors, sempre con due giocatori contemporaneamente: non male, ma già visto tante volte. Anche per la Konami solo la versione definitiva di Aliens, che, anche se estremamente notevole, ci sembra un po' pochino per la casa giapponese così famosa in tutto il mondo.

Ed infine la vera sorpresa positiva di quest'ultima Fiera Campionaria: Crude Buster della Data East. La sopracitata casa è tornata alla grande con questo picchiaduro tutto particolare. Siamo nell'anno 2010 ed una grave catastrofe nucleare ha colpito la città intera; solo dopo vent'anni si è venuti a conoscenza dei responsabili di questo atto folle, una band chiamata Big Valley che vuole così prendere il controllo della città. Al governo degli USA non rimane altra alternativa che assoldare i Crude Busters, conosciuti in tutto il mondo per le loro maniere non proprio gentili. Già i protagonisti sono proprio un paio di cattivoni grandi e grossi e ben disegnati. Come in Shadow Warriors gli scenari sono interattivi e amenità varie come lampioni, contenitori dell'immondizia, travi possono essere utilizzati dai nostri eroi nella lotta ai criminali. Grande è anche la dose di umorismo presente in questo gioco: basta pensare a quando un giocatore solleva il proprio compagno e lo scaraventa contro un nemico o alla scena d'intermezzo quando i due si "servono" da un contenitore automatico di bevande. Grafica massiccia, sonoro massiccio, giocabilità massiccia... Cercatelo nella vostra sala giochi da ora!!!

Ultima citazione per il Big Screen, che non si tratta di un gioco, ma di un nuovo tipo di cabinato: adattabile a qualsiasi tipo di coin-op, vede un grande schermo e, a poco più di un metro, i due giocatori comodamente seduti con tanto di joystick e tre tasti a portata di mano. Secondo me è molto ingombrante e può essere destinato solo a poche sale giochi, va comunque ammesso che è estremamente comodo. Non ricordasse così tanto i banchi di scuola...

Simone Crosignani

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

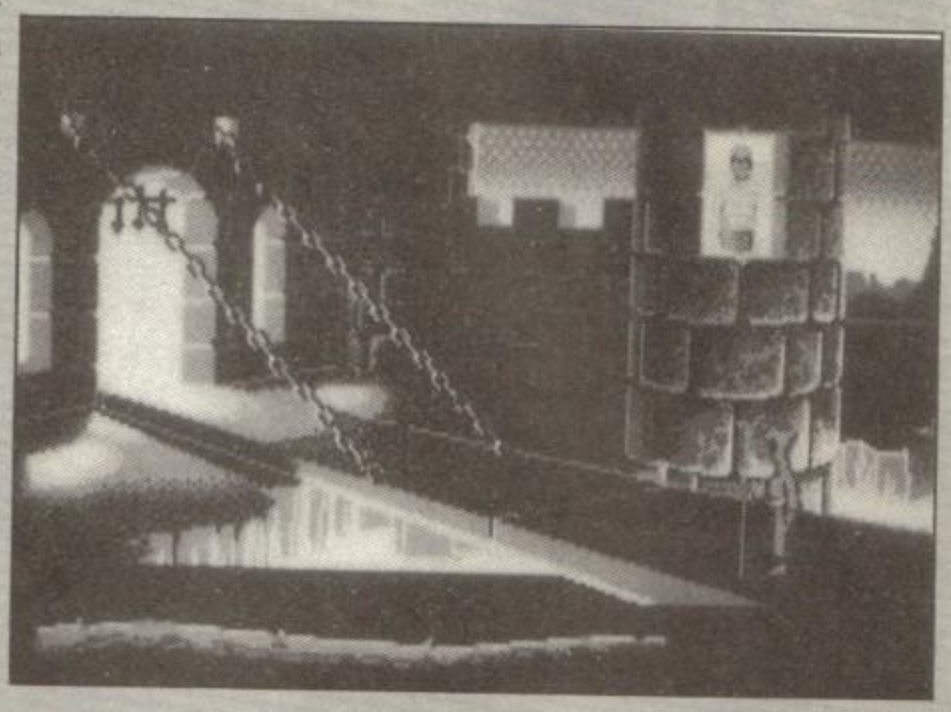
http://www.oldgamesitalia.net/

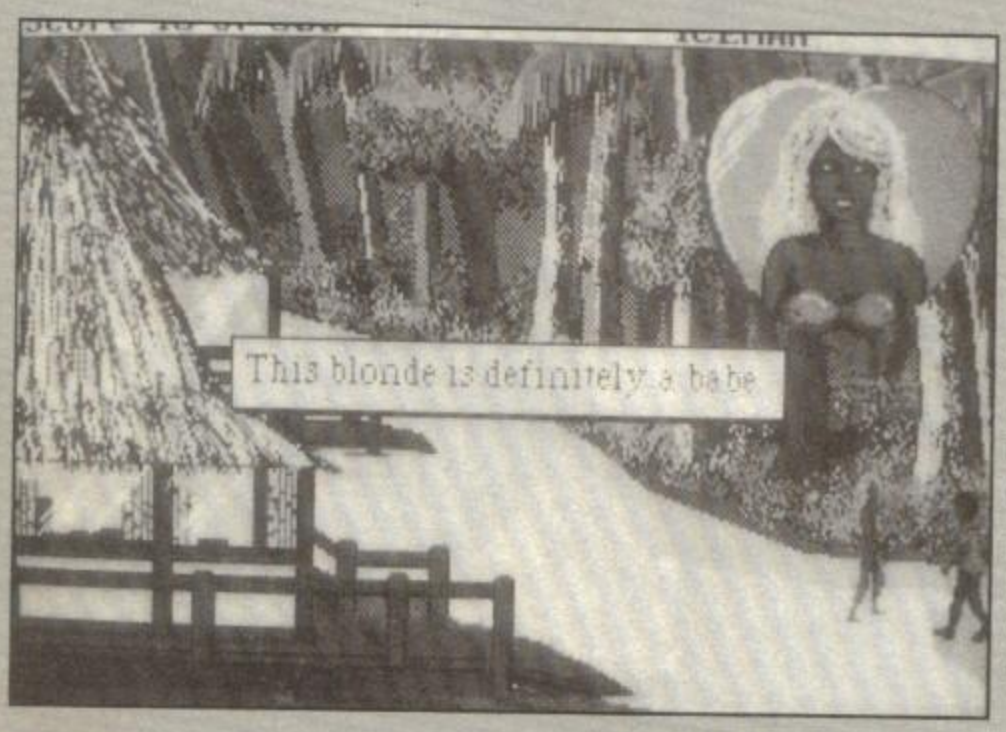
SOUND BLASTER

Quante volte avete sognato, voi possessori di MS DOS, di volare rapiti sulle ali di una qualche sinfonia mentre provavate l'ultimo successo della Sierra? E quante volte avete accapponato la pelle all'ennesimo BEEEEP del vostro fido computer? Se sapete di cosa sto parlando e mi capite, allora non lasciatevi sfuggire ciò che TGM presenta adesso, e cioè...

... ovvero come ascoltare un PC anche con le cuffie e non rabbrividire dal disgusto.

Praticamente la Sound Blaster è "tutto quello che avreste voluto dal vostro PC e non avete mai desiderato chiedere anche perché vi sentireste stupidi a parlare con un computer". E', in poche parole, una potentissima scheda sonora compatibile con la AdLib e la Game Blaster quindi supportata da praticamente tutto il software esistente che prevede una scheda sonora. Ma non è tutto, include anche una porta joystick per poter smettere di penare usando la tastiera in Indy 500. La scheda in sé stessa, ad ogni modo, è una vera potenza: 12 canali stereo compatibili con la Game Blaster, 11 canali stereo compatibili con la AdLib e un canale per la voce digitalizzata (DAC). Tutta la potenzialità della scheda è difficilmente esprimibile, e la si intravede appena con le musiche di Indy 500 composta da Rob Hubbard e le 18 colonne sonore differenti di Silpheed, il famoso spara-e-fuggi della Sierra importato dal Giappone.





L'utilità della Game Blaster però non si ferma al gioco ma prosegue fino alle utility che permettono di comporre pezzi complicatissimi e vere e proprie presentazioni per i maniaci di marketing. Con un semplice microfono inoltre è possibile campionare il parlato o qualsiasi altra cosa e successivamente editarla come un qualsiasi campionatore per Amiga, Macintosh o ST.
Inoltre è presente anche una utilissima interfaccia MIDI che permette di collegare tutto il collegabile e promuovere il PC a una vera e propria "Music Machine" da utilizzare professionalmente.
Nella confezione troviamo inoltre del software, e cioè:

1: un demo di Ghostbusters II che permette di ascoltare la famosa colonna sonora (suonata, a dire il vero, un po' male)
2: un demo di Loom che permette di bearsi alle splendide composizioni "made in Lucasfilm" (se poi siete troppo impazienti, su questo numero trovate la recensione e il gioco dovrebbe nei negozi nel momento in cui leggete ciò)
3: un programma "juke box" che permette di ascoltare dei classici come Yankee Doodle, Valtzing Matilda e America the Beautiful (blah, ricordo ancora Giorgio che sentendo le note si è piazzato davanti al monitor cantando orribilmente)
4: Intelligent Organ, un programma che simula le varie tastiere tipo Bontempi
5: Talking Parrot, un buffo programma che mostra un pappagallo che parla, si lamenta se toccate la tastiera e ripete ciò che dite al microfono anche al contrario

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

6: Voxkit, un campionatore di suoni molto efficace.
In definitiva, la Sound Blaster promette molto e mantiene. L'abbiamo provata con Silpheed, Indy 500, Codename Iceman, Hero's Quest I, Leisure Suit Larry 3, Mechwarrior, Loom (non il demo!) e LHX Attack Chopper. Nelle avventure Sierra abbiamo notato che purtroppo il gioco carica a parte gli effetti sonori quindi quando si apre una porta si dovrà aspettare un paio di secondi per sentire GNEEK mentre le musiche sembrano non rallentare niente; in LHX Attack Chopper abbiamo gustato degli ottimi effetti sonori; Mechwarrior usa la scheda solo per un paio di musichette niente male, Silpheed presenta 18 colonne sonore differenti una più bella dell'altra mentre Indy 500 utilizza tutto l'estro di Rob Hubbard per una bella musica nel caricamento e per effetti digitalizzati.
Non c'è che dire! Ad ogni modo, guardate nel box per vedere se il vostro gioco preferito è supportato, e non disperate se non lo trovate, non si sa mai.
Concludendo, niente grappa ma un bel "OOOOH!" di gruppo da parte di un paio di redattori che, sentendo la musica di Indy 500, prima si sono diretti verso l'Amiga e poi increduli hanno girato la testa verso il PC quando si sono accorti che sull'Amiga stava girando un Word Processor. Scherzi a parte, nonostante il prezzo la Sound Blaster è un ottimo investimento e vi consiglio di pensarci su.

SOFTWARE SUPPORTATO

ACCOLADE
Conspiracy

BRODERBUND SOFTWARE
Where in The World is Carmen San Diego

CAPCOM
Pocket Rockets

COSMI
Chomp
Navy Seal

DATA EAST USA Inc.
Monday Night Football

ELECTRONIC ARTS
Cartooners
Lakers vs Celtics
Budokan
Keef The Thief
Kings of The Beach
688 Attack Sub
Indy 500

EPYX
Omnicron Conspiracy

GAMESTAR (MEDIAGENIC)
Ghostbusters II
Take Down

Manhole
Mechwarrior

KYODAY
Hydlide
Murder Club
Psychic Wars

LUCASFILM
Indiana Jones And The Last Crusade
Battlehawks
Loom

MASTERTRONIC/VIRGIN
Ray Trace Vs Mega Death Aliens
Excaliber
Robin Hood

MICHTRON
Air Ball

MICROILLUSIONS
Flinstones
Jonny Quest
Questmaster I The Prism of Heutotol
Scooby Doo

MICROPROSE
Red Storm Rising
The Sword of The Samurai
F15 Strike Eagle II
F19 Stealth Fighter V3.0
M1 Tank Platoon

OMMNITREND
Breach II
Universe III

ORIGIN
Times of Lore
Ultima VI

PARAGON
Spiderman and Captain America in Doctor Doom's Revenge
Traveller
X-Men

SIERRA
Codename Iceman
The Colonel's Bequest
The Conquest of Camelot
Hero's Quest
Hoyle's Book of Games
King's Quest IV
Leisure Suit Larry II
Leisure Suit Larry III
Police Quest II
Silpheed
Sorcerian
Space Quest III

SOFTWARE TOOLWORKS
Beyond The Black Hole

TAITO
Alcon
Bubble Bobble
Revenge of Doh
Operation Wolf
Qix
Rastan
Renegade
Sky Shark

VELOCITY CORP.
Jetfighter

C/MS SOFTWARE
Intelligent Organ
Pop-up Music
C/MS Presenter
C/MS Composer
C/MS Music Teacher
Sing Along II

Ovviamente la lista dei programmi non è completa ma questa è quella che ci hanno fornito i rivenditori ed è più che attendibile. tenete conto però che ormai quasi tutti i giochi nuovi sono compatibili con la AdLib, per cui...

Il prezzo al pubblico è stato fissato a 399.000+IVA.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Sempre più magra, ecco la rubrica dei

P.C.'S CHEAT'EM UP

OPERATION THUNDERBOLT (Amiga)

Ottenete un record e nella tabella dei punteggi scrivete SPECCY MODE. Scoprirete che alla prossima partita il numero di nemici cala drammaticamente ogni trenta secondi.

DRAGONSCAPE (Amiga)

Per passare al livello successivo basta premere il tasto "freccia in basso".

Alessandro Guardigli
Roncalceci (Ra)

SIM CITY

Per fare soldi a palate fate così: verso Novembre/Dicembre selezionate "budget" e alzate al massimo la percentuale delle tasse. Rimanete su questa schermata sinché la sabbia della clessidra non inzia a scendere. Attendete qualche attimo e cliccate su "go with these figures": comparirà subito il budget del nuovo anno (senza dover selezionare "Autobudget") che riporta i vostri favolosi introiti. Ora riabbassate le tasse e tornate all'editor; i Simcittadini non si saranno accorti di nulla.

X-OUT (Amiga)

Vi interessa avere 500.000 bei crediti per comprare tutte quelle armi devastanti? Sì?! Allora non avete altro da fare che scegliere l'astronave più piccola, piazzarla nell'area d'equipaggiamento, comprare l'arma meno costosa e ficcarla in bocca a quel fetido alieno-negoziante e premere fuoco.(l'alieno in questione è quello in alto sinistra. NdPC)
Se poi volete avanzare di livello in qualsiasi momento premete ESC.

Paolo Sineo — Torino

BEACH VOLLEY (Amiga)

Se mentre giocate scrivete DADDYBRACEY e premete F1...

SHADOW OF THE BEAST (ERRATA CORRIGE)

Eh, eh, piaciuto lo scherzo? Ehi, era solo una battuta e poi errare humanum est; ok, ok ve lo dico subito quale era il trucco giusto: per avere vite infinite in "Shadow of the Beast" bisognava premere il tasto di fuoco ed ENTRAMBI i pulsanti del mouse finché non appare la scritta di cambio del disco. Semplice no? Ehi, ehi, cosa sono quelle facce ragazzi, era sempre una battuta

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

AMIGA 3000*

(Microprocessore 68030,3 MB Ram, HD 20-40-60 MB,
ECS, Risoluzione 1280 X 512 senza interlacciamento)

*IMMINENTE

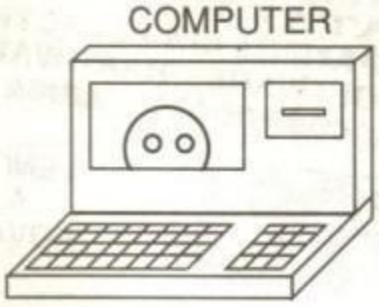
IL CURSORE

Via Campo dei Fiori,35
20026 Novate Milanese (MI)
Tel.02-3548765 Fax.02-3544283

COMMODORE POINT
CENTRO PHILIPS
IBM COMPATIBILI
ULTIMISSIME NOVITA'
HARDWARE E SOFTWARE

AMIGA 500 L. 749.000
AMIGA 500 APPETIZER L. 769.000
(Amiga 500, Software Appetizer)
AMIGA 2000 L. 1.549.000
AMIGA 2000 DESK TOP VIDEO L. 3.099.000
(Amiga 2000, HD 20Mb, Monitor 1084S, Genlook, TV TEXT, TV SHOW)
AMIGA 2000 DESK TOP MUSIC L. 2.899.000
(Amiga 2000, HD 20Mb, Monitor 1084S, Interfaccia Midi, MUSIC-X)

ASSISTENZA
TECNICA
COMPUTER



VIDEO CASSIA

Videogames

Commodore - Amiga 500 - IBM
MSX - Amstrad - Atari

Espansioni Amiga
Modulatori
PROGRAMMI
CAVETTERIA ACCESSORI
Floppy 3,5" e 5,25"
Verbatin
Bulk - Sony
VHS

ROMA - VIA CASSIA, 701 - TEL. E FAX (06) 3663647

TROVERAI AMICIZIA E CORTESIA

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TIPS

STRIDER
(Amiga)

Iniziate il gioco e premete F9 per mettere in pausa il gioco. Ora tenete premuto l'HELP, lo shift sinistro e il tasto 1 insieme. Il cheat mode è attivo. Togliete la pausa. Premete i tasti 1-5 per i diversi livelli e F1-F4 per i diversi stages all'interno dei livelli.

STORMLORD
(Amiga)

Nello schermo dei credits digitate DRAGONBRIDGE. Apparirà un messaggio che indicherà che il cheat-mode è attivo. Cominciate il gioco normalmente, premete la barra spaziatrice e poi premete L per avanzare di livello.

CENTRI SOFT

Tintori
SOFTWARE HOUSE
VIA BROSETA, 1 BERGAMO
TEL. 035-248623
Commodore
ATARI
SOFT center
COMPATIBILI IBM
AMIGA
SEGA
NOVITA'
Vendita per corrispondenza

SOFTWARE ORIGINALE DAL 1984
oltre 2000 articoli
LAGO SHOP
Via Napoleona 16 - 22100 Como
Telefono (031) 30.01.74
Aperto al pubblico dal Lunedì al Venerdì

GAMMA OFFICE SYSTEM
20095 CUSANO MILANINO
Via Sormani, 67
Tel. (02) 6134913-6198294
COMPUTER e GIOCHI:
ATARI • COMMODORE
ATARI ST • MSX
COMPATIBILE IBM • SPECTRUM
SOFTWARE - HARDWARE
COMMODORE • AMIGA
SOFT center
VENITE A TROVARCI

A BARLETTA
COMPUTER SHOP
PUNTO VENDITA SPECIALIZZATO IN
COMMODORE - AMIGA
ACCESSORI-PERIFERICHE-GIOCHI
PROGRAMMI ANCHE PER
ATARI-AMSTRAD-IBM PC COMPATIBILI
ASS. TECNICA E CONSULENZA QUALIF.
VENITE A TROVARCI IN
VIA CARLI 17
TEL./FAX 0883-521794

SOFTWARE ORIGINALE
Il Grillo Parlante
NOVITA' SOFTWARE
COMMODORE - ATARI
Via S. Canzio, 13 - 15 r.
Tel. (010) 415.592
GENOVA SAMPIERDARENA

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWEL

home & personal computer

Via Mach Mahon, 75 - 20155 MILANO - NEGOZIO
Tel. (02) 33000036/323492 tutto il giorno - Fax (02) 33000035
Servizio tecnico - Tel. (02) 3270226 al mattino
Chiuso il lunedì - Aperto il sabato

MK VI PROFESSIONAL
ACTION REPLAY

CON LEI FARETE "13".

1) MK VI, la migliore scheda per effettuare copie di sicurezza;
2) Il velocizzatore più sicuro e compatibile tape o disk;
3) Microprocessore studiato per sostituirsi a quello del coputer, invisibile e trasparente al sistema stesso;
4) Ricerca le poche poke per donare vite infinite a tutti i programmi gioco;
5) Possibilità di avere giochi in versione trainer senza nozioni di linguaggio macchina;
6) Sprotegge da nastro a disco ed all'inverso qualsiasi programma anche in multiload;
7) Trasferisce da 5,25" a 3,5";
8) Velocizza 5/10 volte il nastro;
9) Rende parallelo il disk drive (202 blocchi in 6 secondi);
10) Editor di schermo per cambiare scritte nei programmi;
11) Interfaccia parallela centronics standard grafica (con apposito cavo opzionale);
12) Salva e stampa schermate e sprite di qualsiasi gioco, con possibilità di alterazione personalizzata;
13) Nuovi comandi basic, monitor in linguaggio macchina, immagini su nastro in successione e tanto di più!!!

ECCO PERCHÈ FARETE "13"!

Per Commodore 64 e 128, compatibile con tutti i registratori e tutti i drives in modo 64.
Per fare "13" vi occorrono solo
Lit. 90.000 (IVA compresa)

TELEVIDEO 64

Novità assoluta!
Ora puoi ricevere il televideo RAI direttamente dal tuo Commodore 64/128 con possibilità di stampa; è sufficiente possedere un qualsiasi tv con presa scart o monitor. Manuali in italiano.
Lit. 149.000

Accessori hardware e software di tutti i tipi.

SUPEROFFERTA!!!

Modem adattatore telematico 6499 Commodore. Tutto in italiano. Lit. 49.000

SPEEDOS PLUS "NEWEL"

Il miglior tipo di velocizzatore parallelo per 64/128 (modo 64) inimitabile ed affidabile al 100%, compatibile con tutto il software commerciale disponibile in tutte le versioni: 64 e 1541; 64 e 1541/II; 64 e OC118; 64 e 1541C; 64 nuovo modello e drive; C128 e 1541.
Tutti i tipi modello super da Lit. 59.000

REALTIME (provideo) 64

Digitalizzatore 16 tonalità di grigi in tempo reale (fotografico) per ottenere immagini senza fermo immagine di qualità eccellente. Lit. 149.000

FLOPPY - DISK

Compatibile 64 OC-118 NEW
Lit. 239.000

Reset 64	Lit. 10.000
Joystic	da Lit. 10.000
Turbo - disk	Lit. 30.000
Int. Seriale RS - 232 (64)	Lit. 49.000

OFFERTA SPECIALE COMMODORE ITALIA AMIGA 500

Con espansione 1Mb a	Lit. 899.000
Oppure con 2 drive	Lit. 899.000

Microprocessore Motorola MC68000 - Clock 7.16 MHz - Kickstart ROM - Memoria RAM 512 Kb - 3 Chip custom per DMA, Video, Audio, I/O - 1 Floppy Disk Drive da 3,5", 880 Kbytes - Porta parallela centronics - Uscite video RGB analogico, RGB digitale, sincronismi, video composito monocromatico - Mouse - Tastiera 96 tasti - Sistema operativo single - user multitasking Amiga DOS.

MICKIE - II

Se non vuoi spendere una cifra enorme e ti accontenti di fare tutto ciò che fa Mickie, con turbo, sprite killer, poke, monitor, tool kit, più un eccezionale sprotettore cassetta disco e viceversa in un unico file, completo di manuale in italiano a sole. Lit. 60.000.

MOTHER BOARD 64

Per collegare al tuo 64/128 da 1 a 3 cartucce, anche contemporaneamente, senza dover spegnere la tastiera con reset. Lit. 55.000

PROCESSORE VOCALE

L'unico digitalizzatore sonoro e musicale, campionatore di suoni e parole, con possibilità di dare comandi voce al computer, completo di microfono, software in italiano e manuali in italiano (Made in Newel). Lit. 119.000

ANTEPRIMA 1

Nuovi videogiochi del futuro?
Atari Linx & Sega-Megadrive
TELEFONARE!

INTERFACCIA MIDI 64 - AMIGA

Potrai finalmente collegare la tastiera Midi al tuo Amiga e C64 (per tutti i musicisti ed hobbisti della musica). Lit. 79.000

Penna ottica 64	Lit. 29.000
Interf. stampante parallela	Lit. 99.000

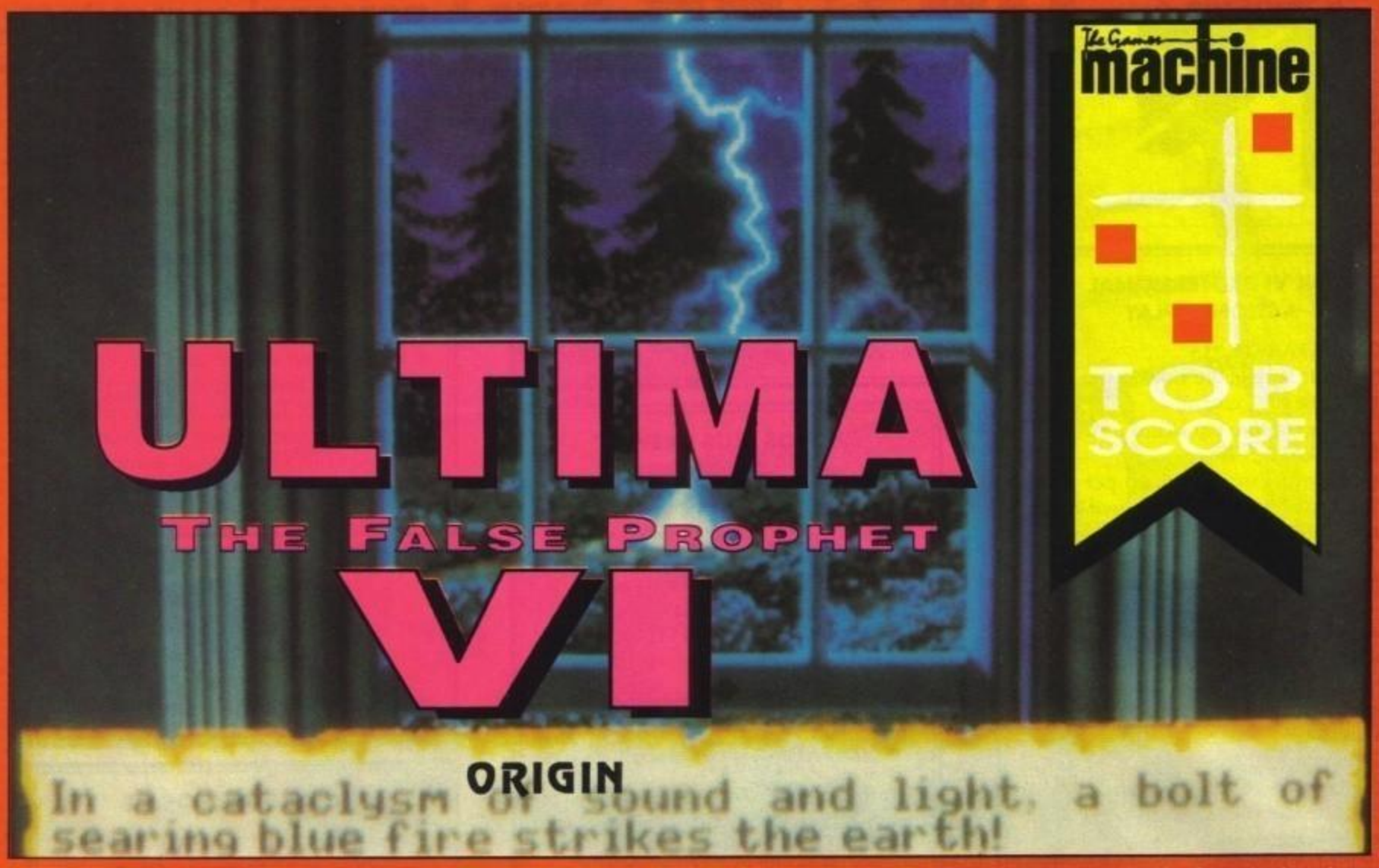
TUTTO
IL SOFTWARE
NOVITÀ
ORIGINALE
IN ANTEPRIMA!!!

COMPUMAIL® **GRUPPO NEWEL**

VENDITA PER CORRISPONDENZA
SPEDIZIONI CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA - CON POSTA O CORRIERE
VIA MATTEOTTI, 21 - 20020 ARESE (MI)

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



The Gamer machine

TOP SCORE

Non c'è pace per Britannia: dagli inesplorati antri del sottosuolo i Gargoyles stanno iniziando a seminare distruzione in questa tranquilla terra. E' la volta del sesto bando per un eroe, con la differenza che il nome del prescelto è ben noto: voi, l'Avatar.

L. 59.000

Un Avatar è l'incarnazione delle otto principali virtù: siete riusciti ad ottenere questo ambitissimo titolo in Ultima 4, e in questo epico sesto capitolo vi trovate ancora a fronteggiare il Male con la M maiuscola.

Suoi esponenti sono stavolta i Gargoyles, creature leggendarie che fino a poco tempo fa si erano sempre accontentate di vivere nel loro buio regno sotterraneo. Ma di recente qualcosa è cambiato. E il loro principale interesse è diventato, a quanto sembra, danneggiare il più possibile il popolo di Britannia.

Per quel che vi riguarda, la storia inizia con voi comodamente seduti davanti alla televisione nel vostro moderno salotto. A guastarvi la serata arriva il segnale di Lord British, e in risposta alla sua chiamata passate attraverso una porta lunare dall'insolita colorazione (rossa anziché blu). La scena prosegue nel carrozzone di una zingara, rispondendo alle cui domande potete creare il vostro personaggio, e dopo... vi trovate legati su un'altare circondati da Gargoyle fermamente intenzionati a farvi la festa. Poco male: gli Avatar hanno diverse buone stelle in cielo, e grazie ad un'altra di quelle porte lunari bislaccamente colorate arrivano tre vostri fedeli amici a salvarvi. Sono Shamino, Iolo e Dupre, armati a sufficienza da regalare una bella freccia in piena fronte a quello che stava per diventare il vostro boia. Nel trambusto riuscite in una fuga a otto mani (non è di Bach, purtroppo), ma per vostra disgrazia anche tre Gargoyle riescono a passare per la porta lunare dove siete scappati. E vi trovate davanti al trono di sua maestà Lord British, nel castello reale in quel di Britannia, impegnati in una furibonda lotta con quei tre seccatori. Qui l'avventura inizia, e entrate nel meraviglioso mondo di Ultima VI; dopo la vostra lotta potrete subito saccheggiare i tre cadaveri per cercare bottino, e quindi vi trovate alla ventura in questa vasta terra.

Lo stile Origin è quanto mai evidente e, per la gioia di appassionati ed estimatori, ricalca quello di tutti i precedenti capitoli. La vostra visione sul mondo è assicurata da una grande finestra che mostra i dintorni secondo una visuale aerea inclinata, mettendo in ombra tutto ciò che sta dietro un muro. Sotto questa finestra troviamo una barra di icone per le principali funzioni di gioco, mentre a fianco stanno il riquadro dei personaggi e l'area dei dia-

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

loghi. Lo stile dei comandi trae giovamento dall'impiego di un mouse, che permette di usare la barra delle icone, altrimenti inutile, e di agire direttamente sul pannello dei personaggi. Chi non disponga di questo utile roditore, può usare la tastiera ritrovando quasi esattamente la stessa interfaccia utente introdotta fin dal lontano Ultima 1. Non è una novità, per chi conosce la serie Ultima, sapere che U.VI è basato sull'interazione fra i diversi personaggi nel gioco. In altri termini, nulla impedisce di disputare battaglie su battaglie contro tutti i mostri in vista, ma non è questo il modo giusto per risolvere U.VI; è molto più importante parlare con tutti i personaggi, perché potrebbero conoscere indispensabili brandelli di informazione. Molto importante è anche un lungo e indefesso lavoro di esplorazione: la scatola del gioco contiene una mappa con tante belle rune da decifrare, ma vi accorgerete ben presto che correte il serio rischio di perdervi, perché i programmatori non hanno certo lesinato sulle dimensioni di Britannia.

Gli elementi fondamentali del gioco sono esattamente quelli che vi aspettereste da un gioco di ruolo firmato Origin, e apriamo la rassegna proprio con i sotterranei, detti "dungeons" dagli anglofili ad ogni costo. Tanto per buttar via un po' dei segreti del gioco, vi dirò che lo stesso castello di Lord British ha un bel sotteraneo con numerosi livelli, popolato da toponi affamati e contadini manolesta. Naturalmente ce ne sono altri, ma almeno questi dovete scoprirli voi.

Altro elemento indispensabile sono i mostri. U.VI si presenta con un ricco bestiario, che una volta tanto include anche creature non strettamente malefiche quali cani, mucche e pecore. Il pezzo forte, naturalmente, è costituito da coloro che avrebbero urgente bisogno di un bell'ammollo a novanta gradi con detersivo per la loro animaccia: si tratta degli orrori più strani, spazianti da viscide creature del sottosuolo ad autentici esseri demoniaci.

Parlando di epoche antiche e mistiche non possiamo trascurare la magia, che rappresenta un'arte indispensabile a chiunque si avventuri nel cuore di Britannia. Il lancio di un incantesimo è subordinato a due condizioni: la conoscenza delle sillabe che lo compongono, e la presenza dei reagenti magici. Esiste una lingua magica composta da

... E LE CONSOLE?!?

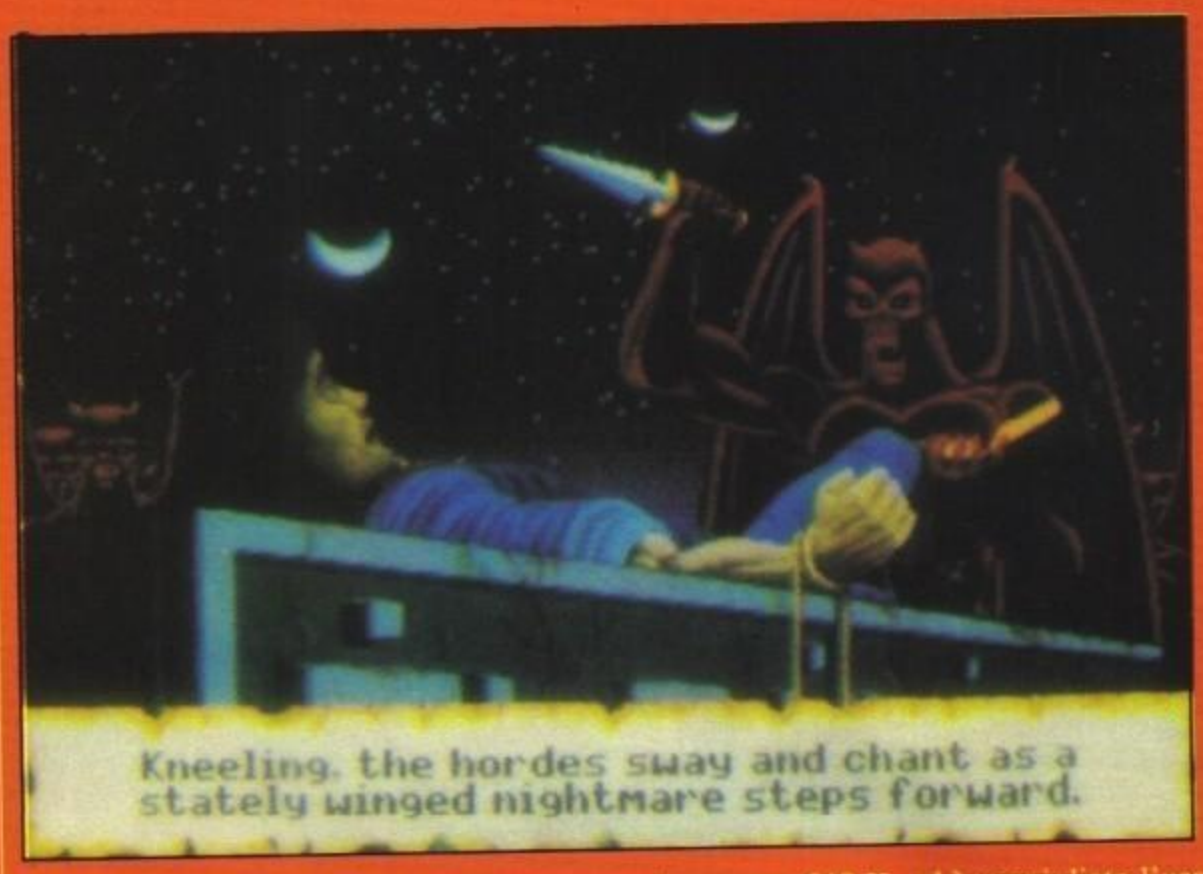
Nemmeno i possessori di console sfuggiranno al fascino della serie Ultima: qui a fianco Ultima IV per Sega, ma sono disponibili anche versioni per Nintendo.
A quando un Ultima VI su CD per console a 16-bit?!?

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ventisei sillabe, e ognuna di esse, se pronunciata correttamente, sortisce un particolare effetto. Dalla sapiente e corretta combinazione di più sillabe si ottengono incantesimi per gli usi più svariati. Questi sono tutti classificati in cerchi, e si parte dal primo cerchio, che fornisce incantesimi di modesta efficacia e bassa richiesta di energia spirituale, fino ai potenti incantesimi dell'ottavo cerchio che assorbono una consistente fetta di potere mentale. Nel manuale troverete una lista di tutti questi incantesimi, ma è possibile che ne scopriate altri. Tutto questo, però, non è ancora sufficiente, perché la magia funziona un po' come la chimica: serve la formula di reazione (il testo dell'incantesimo) e i reagenti, cioè elementi con particolari proprietà magiche. Ogni incantesimo richiede un particolare numero di elementi, e il mago previdente cercherà sempre di viaggiare con la bisaccia dei reagenti piena. A volte saranno necessari lunghi viaggi solo per cercare un pizzico di qualche reagente particolarmente esotico (si spazia dalle perle nere alla tela di ragno), ma invero il prezzo della magia è anche questo.

Come dissi prima, il vostro gruppo è costituito da quattro eroi. Ognuno di essi tranne lo spadista Shamino appartiene



ad una particolare classe, e cioè voi siete un Avatar, Dupre un guerriero, e Iolo un bardo. E questa una pre-assegnata miscela di personaggi, in modo che siate al comando di una squadra potente e versatile: potrete così sfruttare a beneficio di tutti le particolari caratteristiche di ognuno. C'è, comunque, un interessante sistema per gestire i vostri personaggi. Normalmente voi pilotate il vostro Avatar, e gli altri tre personaggi vi seguono a ruota. In combattimento è più o meno lo stesso, con voi che dirigete l'Avatar e gli altri personaggi che si muovono per conto proprio assalendo i nemici. Se volete, però, potete anche entrare in controllo diretto di Dupre, Shamino o Iolo con gli appositi tasti a condizione che non siate in battaglia; questa possibilità si rivela particolarmente utile quando avete una grande massa di oggetti da spartire tra i vari uomini, dato che non esiste più il comando di trasferimento oggetti.

E questi sono i punti fondamentali di Ultima VI. Per quello che riguarda la confezione, il nome Origin è ancora una volta una garanzia visto che troviamo un lussuoso manuale e una elegante mappa di stoffa, nonché un campione delle pietre che aprono i cancelli lunari! Le configurazioni possibili di Ultima 6 sono assai numerose: innanzitutto si richiede il "pieno"di memoria, ovvero 640 K, ed è consigliato l'uso del topo. Le schede video pilotabili sono HGA, TGA, CGA, EGA e infine VGA/MCGA nel lussureggiante modo a 256 colori, mentre le schede sonore previste sono ben cinque, quasi fosse un gioco Sierra.

Qui sotto: due immagini della nuova versione di Ultima V — quella per Amiga, che sarà disponibile a fine maggio...

PC

Per dimenticare le angustie grafiche dei primi Ultima, U.VI prevede un intensivo uso della grafica a 256 colori con risultati davvero mirabili. Gli episodi Ultima non hanno mai scarseggiato in profondità, e già U4 era "un'avventura di epiche proporzioni". Che posso dire, quindi, di UVI? Tralasciando qualche piccolo anacronismo nel gioco e il sistema di comandi chiaro ma non velocissimo, rimane una enorme esperienza di gioco da provare assolutamente, nonché un degno coronamento della serie Ultima. Forse la lussuosa grafica toglie qualcosina all'atmosfera, ma ciò che resta è forse la migliore espressione dello spirito di Ultima. La Origin ha creato un nuovo mondo, e con esso un altro capolavoro.

GLOBALE 96%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Elvira

mistress of the dark

PIU' DI DUE ANNI DI LAVORO PER REALIZZARE IL
PRIMO FILM INTERATTIVO DELL'ORRORE SU COMPUTER

UNA NUOVA ESPERIENZA CHE VI FARA' RABBRIVIDIRE!

DISPONIBILE PER: AMIGA, ATARI ST,
PC IBM E COMP., C64 DISCO.

PROGRAMMA E MANUALE
IN ITALIANO

Elvira® trademark of Queen "B" Productions

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CHAMPIONS OF KRYNN

SSI

The Game Machine STAR PLAYER

L. 69.000

La DragonLance, la mitica arma di Huma torna a girare sui nostri monitor pronta a regalarci ore di divertimento e di combattimenti all'ultimo sangue.
Riuscirà la saga per computer ad essere seguita come quella scritta?
Ai Draconici l'ardua sentenza.

Per tutti coloro che non hanno mai letto i libri della DragonLance™, si scordino di essere informati da me, perché la DragonLance o la leggi o niente.
Ma se siete dei Fan sfegatati di Pool of Radiance e Curse of the Azure Bond, preparatevi ad un altro entusiasmante capitolo di questi giochi firmati SSI, ma che seguono le regole dell'Advanced Dungeons&Dragons di Mr. Gygax.
Tanto per rinfrescare la memoria agli sbadati, comincerò col dirvi che le guerre su Krynn non finiscono mai. Non è bastato sconfiggere Takhisis, la regina delle Tenebre, cacciandola da Neraka con l'aiuto di Raistlin: quella che sembra essere un'eterna dannazione per gli abitanti di Ansalon continua.
Una nuova guerra contro gli emissari del male è in corso. Da una parte i Cavalieri di Solamnia e i loro alleati, dall'altra I sempre più crudeli Signori dei Draghi e i loro abominevoli servi: i Draconici.
Inutile precisare che il vostro gruppo sta dalla parte dei buoni, e che lo scopo finale è quello di porre definitivamente la parola fine alle infide brutalità delle quali i vostri nemici continuano a macchiarsi.
I personaggi che si trovavano sui libri che hanno ispirato il gioco ci sono tutti, e con loro anche i vari ordini e i numerosi nemici.
I draconici, le forze del male, nati dalle uova dei Draghi buoni debitamente "trattate" con riti malefici, presenti nel gioco sono di cinque tipi: dagli Aurak con poteri magici, ai Sivak, gli unici che possono anche volare.

Come avrete notato dalle foto di contorno, il concetto di gioco è identico a quello dei suoi predecessori, con combattimenti visti dall'alto, Dungeon visti in prospettiva e una grande mappa dell'Ansalon del nord come una normale cartina.
Una volta che avrete formato il vostro

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

gruppo, modificando l'icona a piacimento, e scegliendo a quale razza, classe e allineamento appartengono i vostri personaggi, sarete pronti per la vostra prima missione: recuperare Caramon dai sotteranei di Throtl, e se lui non ci riesce da solo vuol proprio dire che la situazione è davvero brutta.

E rimarcabile notare che in fase di creazione dei personaggi, non è prevista la possibilità di essere Caotic Evil (Caotico Malvagio), è questo a fatto andare su tutte le furie il buon MA, potenza della perversione; e che se si sta creando un chierico bisogna anche scegliere a quale dio fa capo (per esempio un nano chierico sceglierà sicuramente Reorx, vero Flint?).

Le razze tra cui potrete scegliere i vostri eroi sono quelle tipicamente originarie di Krynn, e cioè: Umani, Elfi di Silvanesti o di Qualinesti, Nani di collina o di montagna, Mezzelfi e gli immancabili Kender. Questi ultimi hanno tra le loro capacità d'azione durante un combattimento, una particolare opzione chiamata "Yell", che liberamente tradotto dall'Inglese significa: prendere per i fondelli, che causerà a chiunque dovesse cascare nel tranello del Kender, una penalità nei tiri per colpire ed aumenterà la sua vulnerabilità.

Tra le classi che si potranno scegliere per i membri del gruppo troveremo anche quella di Cavaliere di Solamnia (come potrebbe mancare), che, oltre ad aumentare di livello con l'esperienza accumulata, potrà cambiare l'Ordine al quale appartiene (Cavaliere della Rosa, della Spada etc...) beneficiando dei vantaggi relativi.

Ora comunque è tempo che smettiate di leggere e che cominciate a combattere per salvare il mondo di Krynn.

Ecco i vostri 'avversari'...

■ AURAK

Questi Draconici, creati dalle uova di Draghi d'oro, possono attaccare con Fulmini Magici, Gas Velenoso o con i loro artigli e le loro zanne.
Quando un Aurak viene ucciso una palla di energia sprigiona fiamme per alcuni round di combattimento e poi esplode, causando danni a tutti coloro che gli sono vicino.

■ BAAZ

Nati dalle uova dei Draghi di Ottone, sono i Draconici più comuni su Krynn. Quando vengono uccisi si trasformano in pietra, frantumandosi quando cadono a terra. Il pericolo di questa repentina trasformazione è costituito dal fatto che, se l'arma con cui il Baaz è stato colpito non viene ritirata al più presto fuori dalle sue carni rischia di essere strappata dalle mani del personaggio, rendendolo così indifeso.

■ BOZAK

I Bozak vengono creati dalle uova dei Draghi di Bronzo, e oltre ad attaccare con zanne e artigli o altre armi convenzionali, possono lanciare incantesimi. Anch'essi esplodono quando vengono colpiti a morte.

■ KAPAK

I Kapak si differenziano dagli altri Draconici perché estremamente velenosi. Il più delle volte i Kapak leccano le loro armi per renderle a loro volta avvelenate, e se colpiscono rischiano di paralizzare la vittima. Nell'eventualità che venissero uccisi, i Kapak, si dissolvono in una pericolosa pozza d'acido.

■ SIVAK

Creati dalle uova dei Draghi d'Argento, questi draconici sono estremamente forti nei combattimenti corpo a corpo. E, oltre ad essere gli unici della loro razza che possono realmente volare, posso cambiare la loro forma esteriore a piacimento.

PC

Non è stato aggiunto nulla al meccanismo di gioco che avevano reso famosi i primi due prodotti della serie. Ma è certamente un incentivo accattivante il poter gestire personaggi che sembrano uscire direttamente da i libri di Tracy Hickman & Margaret Weis per entrare nei nostri computer. Il gioco è bello e abbastanza difficile, e se liberare Caramon vi sembra una sciocchezza, ci risentiamo quando troverete i due Draghi bianchi a guardi delle uova d'oro nei sotteranei di Throtl. Vi posso assicurare che un eventuale acquisto di Champions of Krynn si rivelerà un ottimo affare. Anche se forse solo per gli appassionati.

Globale 92%

ALTRE VERSIONI

Presto, molto presto, sarà pronta anche la versione per Amiga di questo splendido gioco.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

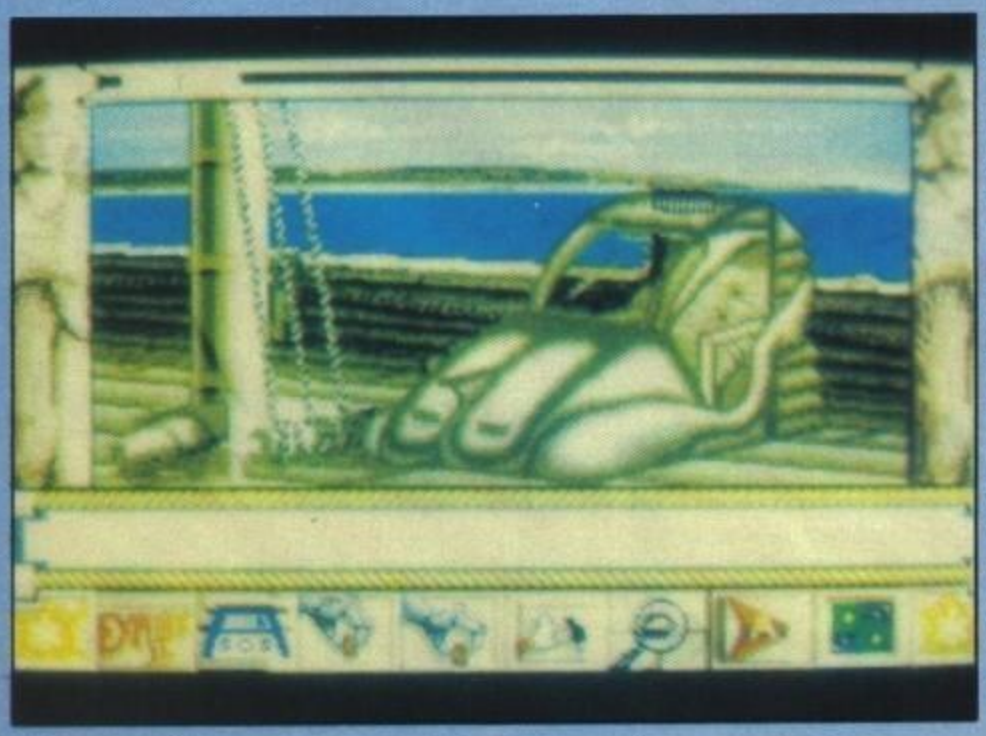
http://www.oldgamesitalia.net/

CHRONO QUE

Psygnosis L. 69.000

Avete risolto il mistero dell'assassinio di vostro padre e siete tornati nel 1922 a casa vostra. Ma questa macchina del tempo riuscirà a riportarvi alle vostre origini? Chissà. Io direi di no, altrimenti dove sta l'avventura?

Siamo nuovamente a un secondo appuntamento con qualcosa. Questa volta si tratta di Chrono Quest, l'avventura denominata anche Explora (dal nome della macchina del tempo) che ha entusiasmato mezzo mondo e che per più di una anno è rimasta completamente irrisolta.
I programmatori della Psygnosis giurano che questa sarà ancora più difficile da risolvere (vi andrà a pezzi il cervello!) ma vi garantiscono anche una giocabilità senza precedenti.
Lo scopo di questo secondo appuntamento con la vostra strana Explora è quello di trovare del materiale metallico essenziale per dare alla macchina del tempo abbastanza carburante per potervi riportare alle vostre origini.

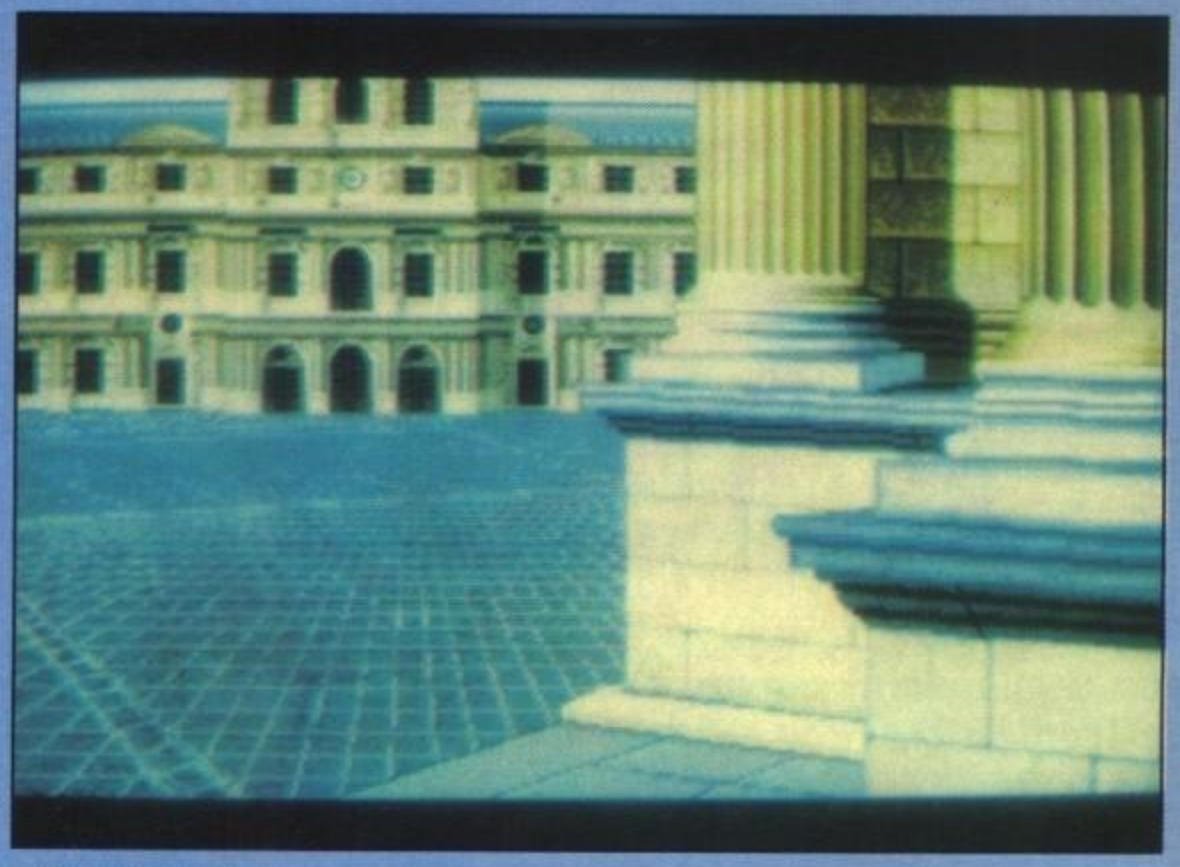


La difficoltà già comincia qui. Infatti voi non saprete mai (se non dopo anni di tentativi) se l'oggetto che avete trovato va usato per alimentare la macchina oppure vi serve per fare qualcosa di essenziale per risolvere l'avventura. Infatti una volta usato un oggetto metallico per carburare Explora a voi non resta nient'altro che il niente!

Il gioco si articola su 13 livelli e 4 dischi nella versione Amiga (e non tre come dicono le istruzioni). Una serie di icone in basso allo schermo vi permettono tutte le azioni necessarie per terminare l'avventura (bastassero quelle!).
Le azioni che potrete utilizzare sono queste: Dare qualcosa a qualcuno, parlare con qualcuno — e a questo punto avrete varie frasi fra le quali scegliere quella da dire, con tanto di voci digitalizzate — ascoltare, cioè fare in modo che il personaggio con il quale vorreste instaurare un dialogo cominci a parlare per primo, usare un oggetto, cercare o esaminare un luogo o un oggetto, posare un oggetto, prendere qualcosa, inserire un oggetto metallico nel reattore, avanzare o indietreggiare nel luogo dove siete e, naturalmente, salvare e caricare le

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



ST II

partite giocate precedentemente.
Su Chrono Quest II non c'è molto da dire. La grafica è bellissima e l'interfaccia utente ben strutturata e comprensibile, con delle animazioni curate. Ma i problemi restano sempre quelli: è un'avventura forse troppo difficile, non si può spaziare molto in soluzioni diverse da quella che i programmatori hanno pensato, non c'è tantissima interattività (leggasi Zak Mc Kracken) e quindi potrete stancarvi.
Trovo comunque sempre più allucinante il fatto che dobbiate esaminare pixel per pixel per scovare qualunque oggetto a dispetto del vostro mouse e del tremolio della mano, e inoltre è ingiusto (e assolutamente improbabile nella realtà) che un oggetto posato non possa mai più essere recuperato e quindi è perduto per sempre.
E' un'avventura accattivante, ma solo per gli appassionati. Speriamo comunque che non esca Chrono Quest III, altrimenti usciamo completamente pazzi!

ST

Niente da eccepire anche per quanto riguarda questa versione per l'ST. Forse il gioco è un po' troppo limitato e qualcuno vorrebbe poter spaziare molto di più nel tempo che non nei 13 livelli che delimitano la riuscita del gioco, ma riuscire a tornarsene a casa con l'Explora non sarà tanto facile, ve lo assicuro.
Rispetto alla versione Amiga, alla quale peraltro non si differenzia di molto, resiste il solito problema del sonoro, ma la giocabilità e la difficoltà degli enigmi rimane identica ed estremamente giocabile.

Globale 88%

Amiga

Belle le digitalizzazioni vocali, bella la grafica (era evidente!), interessante e completa l'interfaccia utente. Chrono Quest è stata un'avventura che ha affascinato milioni di persone, ma mi chiedo quanto possa essere interessante questo secondo appuntamento. Quattro dischi installabili su Hard Disk che senz'altro vi coinvolgeranno se amate questo genere di giochi. Ma preferisco ancora (e di gran lunga) le avventure firmate Lucasfilm.

Globale 88%

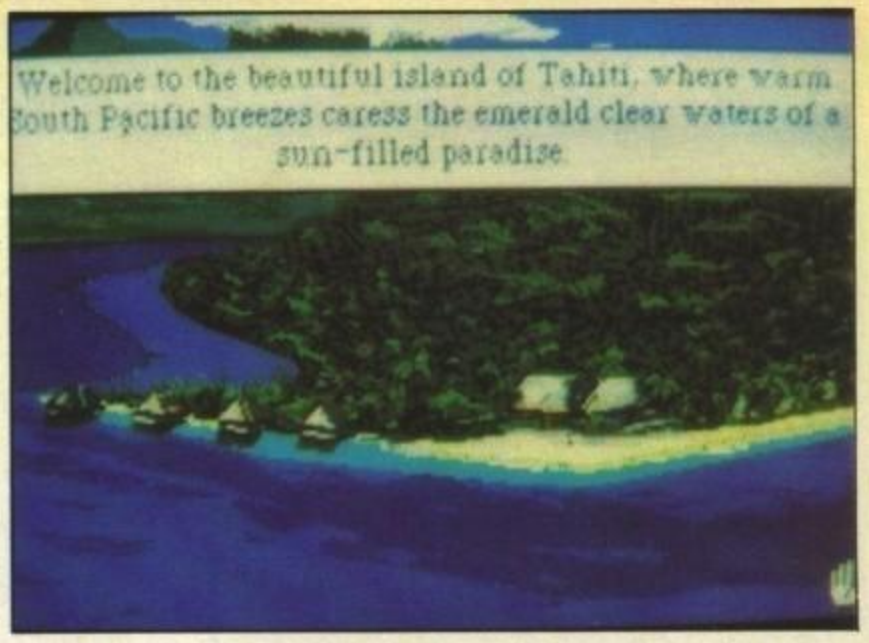
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SIERRA ON LINE L. 79.000

CODENAME:

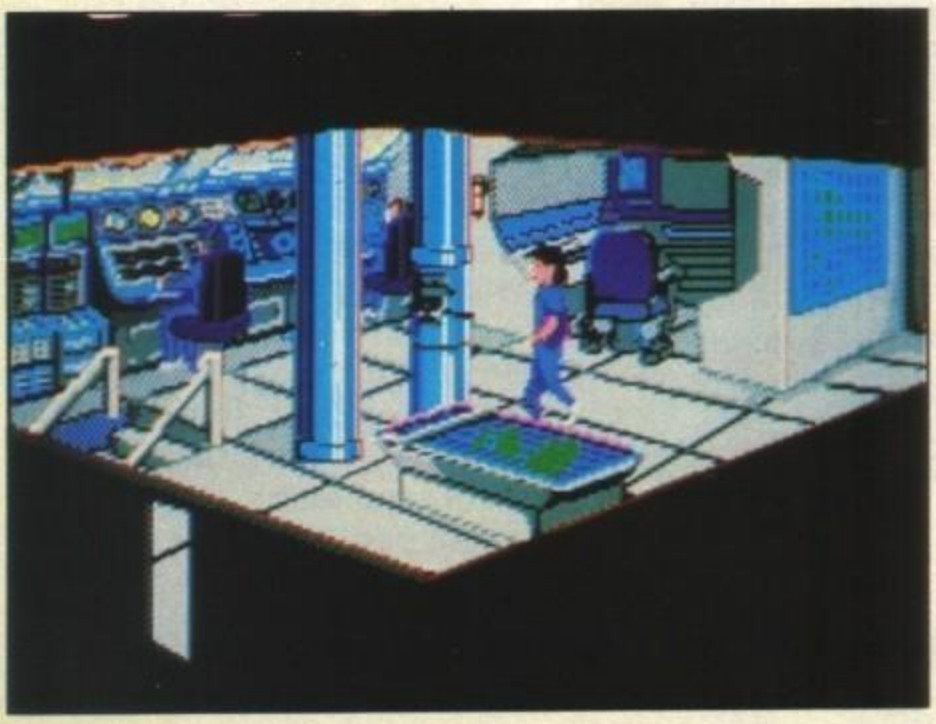
Cosa vi aspettavate dalla Sierra? Police Quest 3? Space Quest 4? King's Quest 5? Hero's Quest 2? No! Stavolta niente "questuate": nasce un personaggio nuovo: il comandante Johnny Westland, che ci inaugura Codename : Iceman (e magari il seguito si chiamerà Codename-Iceman 2).



Ero piacevolmente sdraiato sulla mia poltrona preferita a prendere il sole in una bella isoletta esotica, piena di belle fanciulle ancora più esotiche che mi passavano davanti al naso. A un certo punto ne adocchiai una veramente tosta, mi ersi in tutta la mia altezza e le dissi: "salve pupa, mi chiamo Johnny, che ne diresti di fare un bel bagno insieme?". Fiasco completo.

Decisi allora di fare una bella passeggiata, e trovai tre ragazze che giocavano a pallavolo sulla spiaggia: decisamente mancava qualcuno e mi feci avanti, sicuro di fare colpo. Di lì a poco, dopo le presentazioni, cominciai a giocare alla spara a caso, tanto che a un certo punto la palla finì in acqua e una delle ragazze si tuffò all'inseguimento. Forse, però, aveva dimenticato di non saper nuotare e fui costretto ad andare a ripescarla e riportarla faticosamente a riva. Per fortuna sapevo perfettamente come cavarmela in quelle situazioni e cominciai a praticare la respirazione bocca a bocca (tsé, figurati NdBJ). Ma lei, sfortunaccia nera, rinvenne all'improvviso e non trovò niente di meglio che appiopparmi un bel ceffone sulla guancia con l'aggiunta di un bel "scostumato!", per poi scappare via con le sue amiche. Ah, che ingrata!

Tornai mesto mesto all'albergo e chiesi la chiave del mio appartamento, ma all'entrata trovai una brutta sorpresa: la commessa non era più la solita bella ragazza, ma una racchiona venuta da chissà dove, tanto che non osai nemmeno avvicinarmi. E così mi misi a gridare: "Signorina, le dispiacerebbe gettarmi la chiave del mio bungalow? Numero 13!". "Subito signore", fu la sua pronta risposta, "ma perché non si avvicina al banco a prenderla?", domandò poi incuriosita. E qui buttai giù un bel "ehm, sa, vede, dunque, ahem, soffro di claustrofobia, sa, devo stare vicino alla porta dell'albergo a prendere un pochino d'aria". "Ah, capisco", annuì senza convinzione, e tutto finì lì (per fortuna! Sua NdMA).

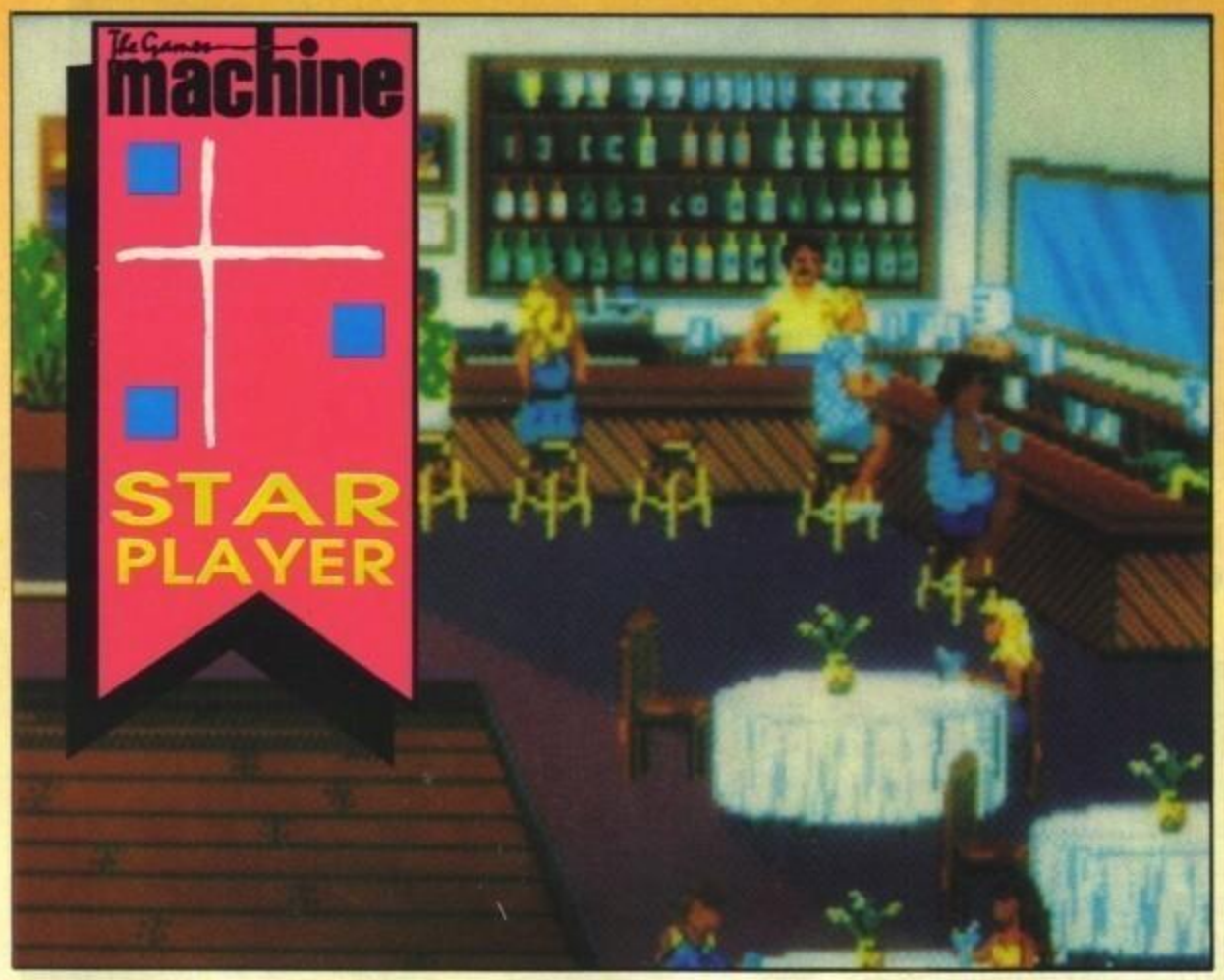


Una volta a casa decisi di mettermi un pochino a posto e di prepararmi per il pranzo. Mi avviai di buon grado al ristorante e trovai una brunetta davvero niente male seduta sola soletta ad un tavolo. Non persi un secondo e mi feci avanti baldanzosamente, ma nel pochi metri che mi separavano da lei riuscii a incespicare nella gamba di una sedia e di finire addosso al suo tavolo, catapultandone tutto il contenuto (vaso di fiori, posate, piatto, ecc.) addosso alla vicina di tavolo generando l'ilarità generale. Riuscii bene o male a scusarmi con tutti facendo sfoggio di una faccia di bronzo colossale e finalmente mi presentai alla brunetta. "E' un piacere conoscervi", mi disse "voi sì che sapete rompere il ghiaccio in modo originale". finsi di non capire l'allusione al disastro che avevo combinato prima e la invitai cortesemente a ballare. Una volta sedutasi a riposare lei mi disse calorosamente: "grazie, avevo proprio bisogno di un po' di compagnia; stavo aspettando la mia

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ICEMAN



ragazza ma non arrivava, grazie ancora". Cosa! La sua ragazza, diavolo! "E stato un, ehm, glub, piacere" le risposi senza convinzione e mi diressi al bar a farmi un triplo whisky per dimenticare la mia arcinota fortuna.

Poco dopo mi arrivò un messaggio di convocazione immediata da parte del servizio segreto: inutile dirlo, raccolsi le mie cose e partii per il Pentagono. All'uscita dell'aeroporto mi aspettava una limousine nera con tanto di autista istruito a dovere: no, non a guidare, ma a chiedermi tutto, compreso il numero di scarpe e l'ultima volta che avevo avuto la scarlattina! Vatti a fidare dei tuoi colleghi: non gli era proprio bastata la mia scheda magnetica personalizzata! Bene o male giunsi al pentagono in tempo utile, e un'altro impiegato si apprestò ad aprirmi la porta per poi sottomettermi ad un interrogatorio più o meno identico. Poi, una volta entrato, mi dovetti sorbire interi corridoi fatti di "altolà, chi va là" o "identificatevi" e via di questo passo.

Alla fine giunsi nella tanto agognata briefing room dove mi aspettavano due miei superiori per istruirmi al meglio sulla mia missione. La storia era tutt'altro che piacevole: dei terroristi avevano rapito un ambasciatore americano e lo tenevano in ostaggio da qualche parte nell'Africa settentrionale. Il mio compito era di prendere il comando dell'ultimo ritrovato in fatto di sommergibili, il Blackhawk, attualmente ancorato nei pressi della costa americana occidentale e intraprendere un lunghissimo viaggio fino allo stretto di Gibilterra, senza neanche passare per il canale di Panama!

Trascorso il tempo dovuto, ero già al punto d'imbarco dove mi aspettava il nuovissimo prototipo di sommergibile, in grado di nascondersi completamente ai sonar alle basse velocità!

Mi incamminai sulla passerella e diedi una bella stretta di mano all'ufficiale sull'attenti ma ne dedussi che non era esattamente quello che si aspettava. Provai con un bell'inchino alla giapponese ma anche allora non riuscii a togliergli dal viso quella malcelata espressione di disappunto a un certo punto mi ricordai e feci quello che si aspettava: mano al cappello, faccia impassibile, pancia in dentro, petto in fuori, insomma mi misi anch'io sull'attenti. Finalmente soddisfatto l'ufficiale mi lasciò entrare e mi presentò al comandante del sommergibile, il quale, sicuro delle mie capacità di pilota mi introdusse direttamente al posto del navigatore e mi ordinò di uscire adagio dal porto. Io ero sicuro di cavarmela come sempre. Ma il fato volle che mandassi proprio al massimo la manetta insieme alla leva di immersione. Non occorse altro: il sommergibile, con tanto di portello ancora aperto, fece una bella manovra di abissamento rapido e non riemerse più. E qui potreste anche rimanere a bocca aperta pensando che non può essere finita qui. In effetti la storia continua, basta che VOI riusciate ad azzeccare il sistema di controllo del sommergibile, arrivederci a Gibilterra.

PC

Codename: Iceman appartiene all'ultima generazione dei giochi Sierra, quella che i più superficiali definirebbero come quella delle confezioni "strapiene di dischetti". Ad onor del vero bisogna riconoscere che anche in questo gioco i dischi proprio non mancano: quattro quelli da 3 1/2, addirittura nove quelli da 5 1/4. Comunque molti sapranno che la vera caratteristica dei prodotti Sierra dell'ultima generazione è quella di tenere in memoria il maggior numero di schermate grafiche già incontrate per ridurre i caricamenti e, in questo, Codename: Iceman non fa eccezione. Tra l'altro si nota un piccolo miglioramento nel parser, di modo che ogni volta che si scrive "look" viene descritto solo l'oggetto che ci sta di fronte e non l'intero ambiente che ci circonda (piccolo tributo all'intelligenza artificiale). Non mancano una schermata arcade quale quella del pilotaggio del sottomarino in guerra e in pace, decisamente interessante, ma per cui è caldamente consigliato il mouse. Un'altro grande esercizio di stile per la Sierra on Line. a quando il prossimo titolo?

Globale 93%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CONQUEROR

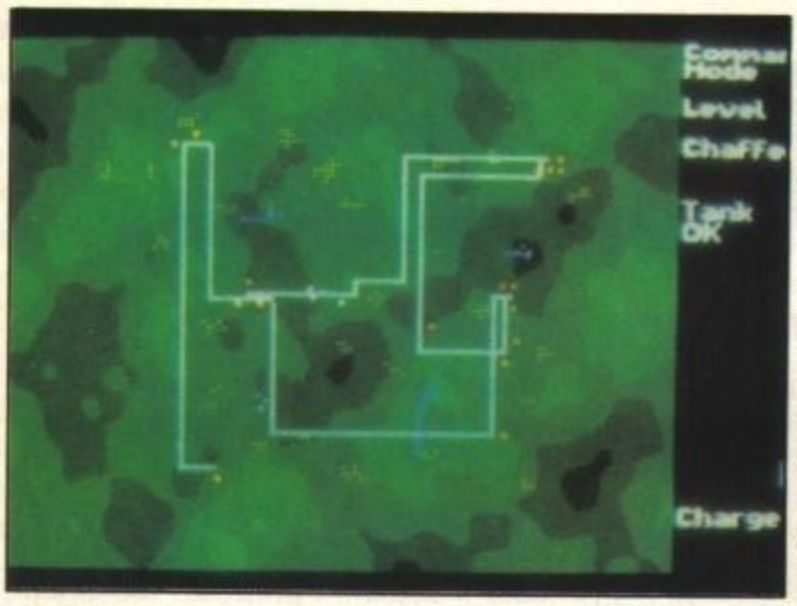
RAINBOW ARTS L. 49.000

Acciaio, acciaio e ancora acciaio: solo questo conta in battaglia. Chi ne ha più del nemico puo' difendersi meglio e sparargli addosso più roba, senza contare che incidentalmente l'acciaio serve anche per costruire carri armati.

E' proprio di queste scatole di sardine che ci occuperemo, tenendo conto che con Conqueror facciamo un balzo indietro nel tempo fino a circa la seconda guerra mondiale. Allora non c'erano i mostruosi T80 e M1 Abrams di oggi, ma comunque si trattava pur sempre di arnesi assai coriacei, se tenete conto che erano grandi all'incirca come un furgone pesando da sei a venti volte tanto. La differenza sostanziale rispetto ai carri moderni era la totale mancanza di diavolerie elettroniche: erano semplici scatoloni di metallo con le ruote duri come non so cosa con dentro un pugno di soldatini che usavano ancora il proprio cervello per cercare di riportare a casa la pelle. Questo simulatore vuole quindi riproporvi quel particolare tipo di guerra, e prevede una ricca gamma di opzioni per permettervi di scegliere tra numerose varianti di guerra disponibili. Innanzitutto dovrete decidere in che lingua ricevere i testi, ma frenate gli entusiasmi perché la scelta è ristretta all'inglese e al crucchese: dovrete consolarvi con il bel manuale in quattro lingue tra cui figura anche il famigerato italiano. Passiamo così al menu di gioco vero e proprio che vi permette di scegliere a che livello giocare, i sistemi di comando e altro. I livelli di gioco sono tre, e cominciano con un gioco puramente arcade dove avete un carro-Fantozzi contro tutti che riceverà migliorie tecniche man mano che "uccide" roba nemica. Il secondo livello vi fornisce quattro carri mentre il nemico inizia con un numero inferiore ma continua a riceverne altri. Nel terzo strategicissimo livello dovrete fare i conti con il portafoglio vuoto: ci sono tre tipi di carri che è possibile acquistare, ma se volete mettere insieme un battaglione un po' numeroso dovrete darvi da fare per guadagnare qualche soldarello. Questo livello vi fornisce anche alcuni reali obiettivi, così non siete limitati alle "toccate e fughe" a base di piombo. Prima ho accennato a diversi tipi di carro, e infatti il gioco prevede carri legeri, medi e pesanti di disparate nazionalità (ci sono carri russi , tedeschi, americani e perfino uno inglese). E logico che, essendo questo un simulatore, ognuno di quei trappoloni abbia le proprie caratteristiche e un proprio comportamento in battaglia, che va dalla semplice velocità all'inclinazione massima del cannone. La cosa più note-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



vole è forse la grande ricchezza di sistemi di comando: potete usare mouse, joy e tastiera in parecchie combinazioni, e ovviamente potete ridefinire i tasti come vi aggrada. Il gioco vero e proprio, comunque, prevede una visione tridimensionale assai insolita, che ricalca fedelmente quella di VIRUS, uscito tempo fa. Per chi non la conoscesse diro' che giocando vedrete il vostro carro sempre al centro come se voi vi trovaste ad alcuni metri da terra e spostati rispetto ad esso. La visuale che si ottiene è quindi inclinata, e si vede il carro muoversi sopra una superficie variamente inclinata che simula fedelmente colline, valli, pianure ecc (sapete, esistono anche le foto... NdMA). Non mancano le amenità paesaggistiche sotto forma di alberi fronzuti, case e certe brutte scatole di latta che vi sparano addosso. Avete quindi trovato i vostri bersagli: in alto allo schermo c'è un bel radar che vi illustrerà le posizioni reciproche di diversi carri nelle vicinanze, e se volete potete richiamare una bella mappa. Nel livello strategia, avendo qualche soldino in portfolio, vi potrete comperare un aereo spia che potrete spedire a giocare a 007 sul campo guadagnando preziose informazioni circa l'esatta dislocazione dei cumuli di rottami nemici.La funzione precipua della mappa è essenzialmente esservi di valido aiuto nel gioco strategico, perché qui dovrete dare ordini a tutti i vostri carri quando sarete riusciti a ramazzarne su un po'. Per quello che riguarda le strategie di gioco non c'è niente di nouvo sotto il sole: anche questi vecchi carri usano l'armatura inclinata per avere un maggior spessore effettivo e per far rimbalzare via i colpi deboli. In gioco è quindi importante sparare ad un nemico eviando il più possibile i colpi di piatto. Il punto debole dei carri è sempre il retro (ma su alcuni anche i fianchi), quindi potrete agevolmnte sfruttare la tecnica del Barone Rosso piombando in coda ai nemici e bombardandoli fino a ricavare qualche bel colapasta ultimo grido.Per quel che riguarda la configurazione, Conqueror sta su un semplice dischetto da 5,25" e funziona in GCA, EGA e TGA (anche se sulla confezione sta scritto diversamente); la risoluzione è ormai nota (320 X 200, e colori a seconda della scheda usata), servono 512 K e, come ho già detto, potete giocare con diverse combinazioni di mouse, tastiera e joy.

Amiga

Quando ho caricato per la prima volta Conqueror sull'Amiga ho esclamato, "hei!, ho sbagliato!, ho caricato Virus", dopo un po' però mi sono accorto che la cosa che stava al centro dello schermo non era un'astronave ma un carrarmato, allora ho pensato che avessero riutilizzato le stesse routines di Virus, e infatti è proprio quello che hanno fatto, ho pensato a questo punto che il gioco fosse prettamente identico al suo predecessore, mi sono invece sbagliato, la meccanica di gioco è stata completamente rivoluzionata, e fa somigliare questo gioco molto ad un classico wargames, con in più la possibilità di guidare il carrarmato in prima persona e su uno stupendo scenario in 3D, il risultato è ottimo e consiglio caldamente questo videogioco agli appasionati del genere (non agli Shottemappisti che potrebbero trovare la fase arcade del gicco troppo lenta, ma non è stato pensato con questo scopo).

Globale 85%

PC

Ecco un'ottima dimostrazione di come sia possibile realizzare un bel gioco senza scrivere un megabyte fra programma e dati ultracompressi. Tutto il programma Conqueror occupa (su disco) la miseria di circa 90 K, e riesce ad essere non meno divertente e interessante di colossi come M1 tank platoon oppure Tank. E molto interessante, per non dire insolita, la particolare visuale 3D, ed è anche veloce quanto basta. Il sistema di controllo è realistico e tutto sommato di facile uso, e ci si diverte già a sfrecciare semplicemente per il campo di bataglia. I difetti di Conqueror possono essere concentrati nella poca chiarezza dei disegni dei carri e nella confusione dei colori. Con la risoluzione 320 X 200 e disegni così piccoli non si capisce bene come sia orientato il cannone (e questo è importante), e oltretutto avrebbero potuto usare per i carri colori come il rosso o il blu anziché il giallo e il verde che sono praticamente dappertutto nei paesaggi. In conclusione, Conqueror è proprio carino: piacerà a chi vuole solo un po' di "sparammazza" ed ha abbastanza spessore per accontentare chi gioca più seriamente e strategicamente.

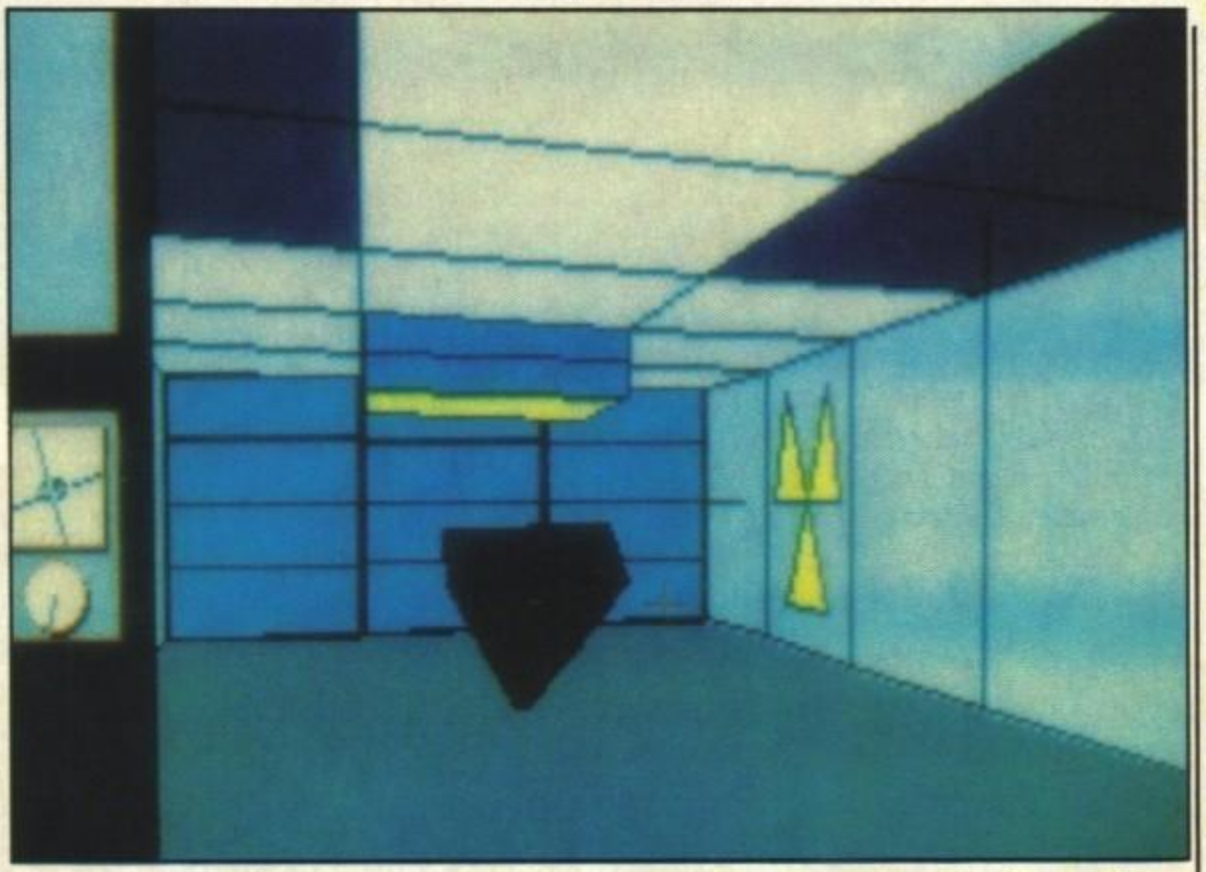
Globale 81%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

THE COLONY

MINDSCAPE
L. 49.000



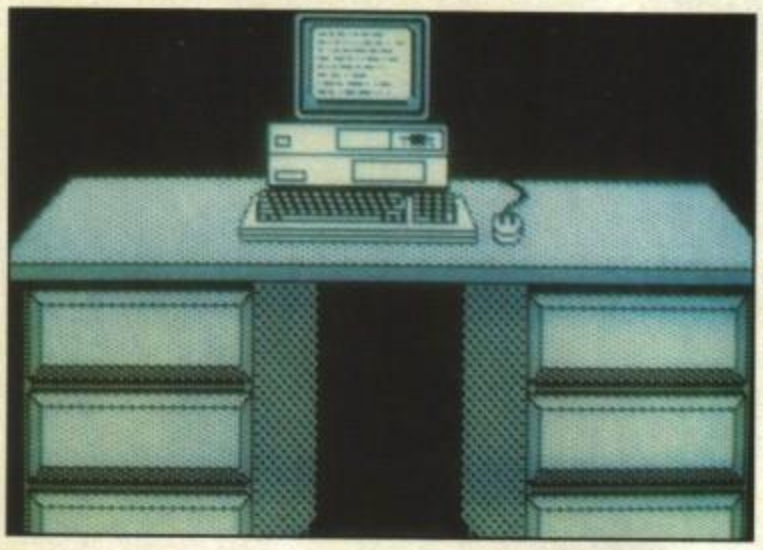
Ultimo messaggio della colonia di frontiera Delta 5-5:" E' il Comandante Bagdasarian della colonia spaziale di frontiera Delta 5-5. Siamo stati invasi. Ripeto, siamo stati inva...". Questi alieni non vi lasceranno mai in pace: avete appena impersonato Kal Solar nell'opera di liberazione di un laboratorio sotterraneo da un pericolo ovoidale, che vi tocca addentrarvi in un complesso abitato (una volta) attaccato da degli strani esseri romboidali con un occhio solo. Eh, dura la vita del disinfestatore spaziale.

The Colony è un gioco che è stato trapiantato direttamente dal buon vecchio Macintosh e sembra che abbia riscosso notevoli consensi nella sua versione originaria. Prima di vederlo sull'Amiga personalmente non ne avevo mai sentito parlare; l'antefatto narra di un'improvvisa perdita di contatti con una colonia spaziale, la Delta 5-5 e l'ultimo messaggio, riportato nel cappello introduttivo, parla di un pericolo presumibilmente alieno. Un gruppo di famiglie contro una soverchiante e magari sanguinaria minaccia aliena: un pensiero troppo disgustoso per voi che avete sempre creduto nella libertà. Un'immagine talmente insopportabile da spronarvi subito a partire col vostro navone spaziale, il DAS Cruiser. Mentre vi avvicinate al settore in cui si trova la colonia attaccata, un'improvviso segnale d'allarme vi avverte della presenza di un buco nero: risucchiati in questo vortice che non risponde a nessuna legge fisica conosciuta, vi ritrovate sul pianeta della Delta 5-5 dopo un atterraggio disastroso. Ora sapete da dove sono entrati gli eventuali invasori. E dopo esservi ripresi dall'urto vi preparate a uscire per cercare la colonia. Il gioco è in visione tridimensionale è il primo ambiente solido in cui vi addentrerete sarà quella della vostra astronave, la cui planimetria è riportata direttamente nel libretto delle istruzioni. Il DAS Cruiser consta di due piani e in esso riconoscerete vari ambienti come stanze da letto, bagno, sala di riunione, tutti ritratti in un buon 3-D. In verità questo 3D è abbastanza essenziale e non molto colorato, tra l'altro è stato mantenuto piuttosto fedelmente lo stile Macintosh: i contorni di ogni figura sono evidenziati dal nero, un po' come nei fumetti. Il sistema di "guida" del personaggio è un po' fuori dal comune ma in certi frangenti può risultare più comodo di altri: avete un cursore a forma di croce nel centro dello schermo più un altro piccolo cursore che dovete discostare dal primo per segnalare direzione e velocità da assumere. Rispetto al cursore "maggiore", la sua posizione determinerà la direzione, la sua lontananza la velocità (nei sensi avanti e indietro). Ovviamente l'ambiente in cui spaziate non vi servirebbe a niente se non poteste anche interagirvi e infatti ecco che appena vi avvicinate a uno degli arredi delle stanze (una console, una scrivania, un portello) scocca il magico momento dell'interazione: le finestre si aprono, no non è un modo dire è che si propongono sullo schermo i classici riquadri Macintosh in bianco e nero, con rappresentazione bidimensionale di ciò che vi interessava manipolare. Esempio: c'è una scrivania con computer in fondo alla stanza. Voi andate a sbattere contro la scrivania e, voilà, la scrivania ha perso colore e dimensione. A questo punto penserete di avare contratto il virus Amiga ma non è così: sono finestre, fratelli lettori, finestre! Bene, cosa ci farete con 'ste finestre? Innan-

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

zitutto userete il cursore per andare a cliccare sugli articoli che vi interessano: puntate sulla rappresentazione del computer e verrà evidenziato il messaggio del suo monitor, puntate sui cassetti della scrivania e si apriranno, puntate sul pulsante dei portelli e si spalancheranno e quindi puntate, puntate e puntate, il resto alle prossime puntate (con questa battuta credo di essermi giocato la reputazione presso i miei quattro o cinque estimatori. Addio, mondo crudele!). Una cosa importante da fare all'interno dell'astronave è indossare la speciale tuta corazzata F-21, la seconda è armarsi, la terza è uscire. Da notare che alcune azioni implicano l'introduzione di certi codici di accesso, riportati in una speciale scheda all'interno della confezione. Una volta usciti dovete andare alla ricerca della colonia vera e propria: c'è da dire che la rappresentazione tridimensionale stavolta è davvero sconcertante: due colori, grafica vettoriale, unici elementi del paesaggio delle piramidi che vorrebbero rappresentare degli spuntoni di roccia ma sembrano solo piramidi. Poi ci sono gli alieni, (o sono le astronavi degli alieni?) anch'essi in disgraziata veste vettoriale. Per fortuna prima o poi si trova la base e tornano i colori sia per l'ambiente sia per le presenze extraterrestri, quelle romboidali di cui si parlava nell'introduzione. E a questo punto dovrete farvi una bella mappa della colonia mentre procedete tra sale-congressi, alloggi, uffici etc. etc. e cercate di venire a capo del mistero alieno. E il cursore vi servirà spesso per sparare oltre che per scarpinare.



Amiga

The Colony avrebbe un voto migliore se a volte non si presentasse in veste macintoshiana, nel senso negativo del termine. Quando uscirete la prima volta dal Cruiser vi sembrerà di tornare indietro nel tempo: esattamente ai tempi di Battlezone. E a parte la proposta visiva, sarà un po' dura trovare l'ingresso della colonia in un paesaggio fatto di piramidi tutte uguali e con solo una bussola a disposizione. Poi le finestre con la resa in bianco e nero sono veramente sgradevoli, per quanto necessarie per la manipolazione degli oggetti: se avete giocato poco prima a Infestation di sicuro vi farà un brutto effetto. Gli interni però sono davvero apprezzabili e il 3-D è sufficientemente veloce (ricordiamoci che Infestation non era velocissimo) e grazie a questo l'atmosfera non manca: le pareti bianche del Cruiser sono poi davvero kubrickiane anche se di kubrickiano qui manca il sonoro ansimato; e a proposito di sonoro: in The Colony se vi avvicinate a un lavandino sentite l'acqua che scorre, l'effetto cascata per il WC, detonazione se sbattete contro una parete; non male.

Globale 83%

Sì...

VICINA !!!

... la CIRCE ti è più vicina
con il nuovo punto vendita di Viale Monza, 6.

CIRCE Electronics S.r.l.
Viale Monza, 6 - MM Loreto - Tel. 02/26112024 - 20127 Milano
Viale Fulvio Testi, 219 - Tram 11 e 2 - Tel. 02/6427410 - 20126 Milano

AMIGA 500 *Lit. 849.000*
*In **OMAGGIO** un programma originale LOGISTIX o SUPERBASE a scelta* *IVA compresa*

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

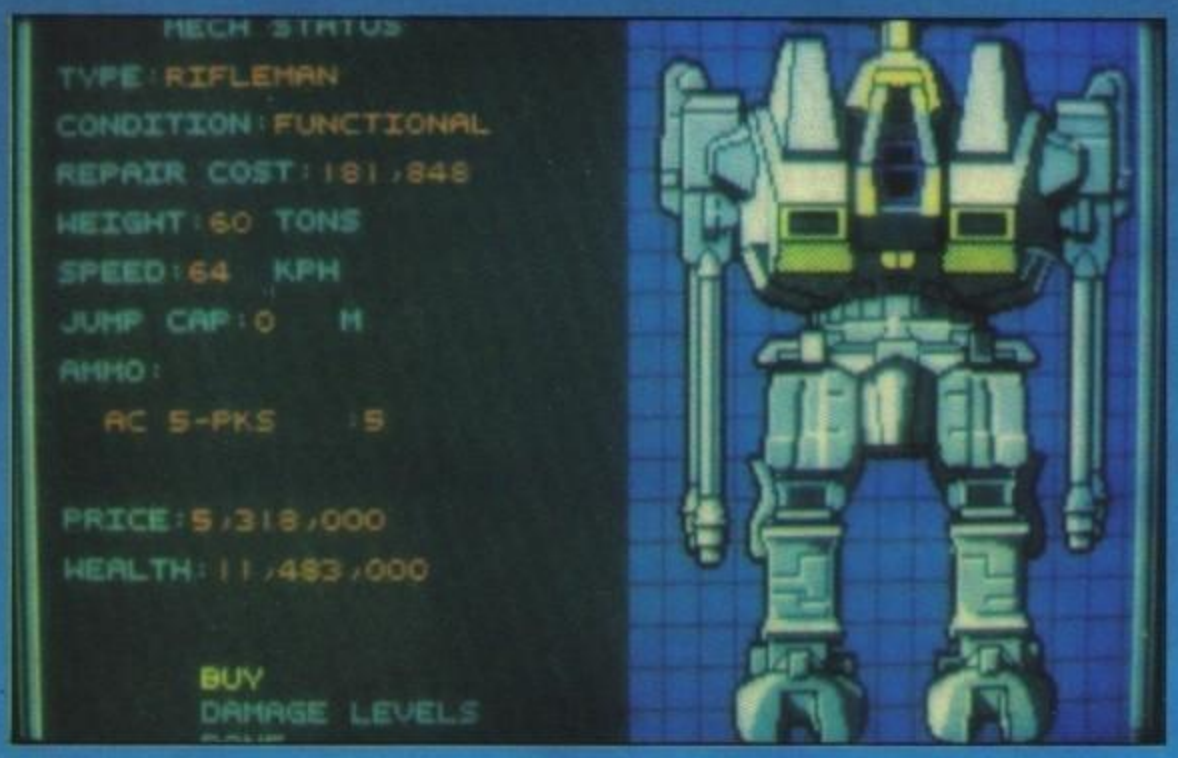
http://www.oldgamesitalia.net/

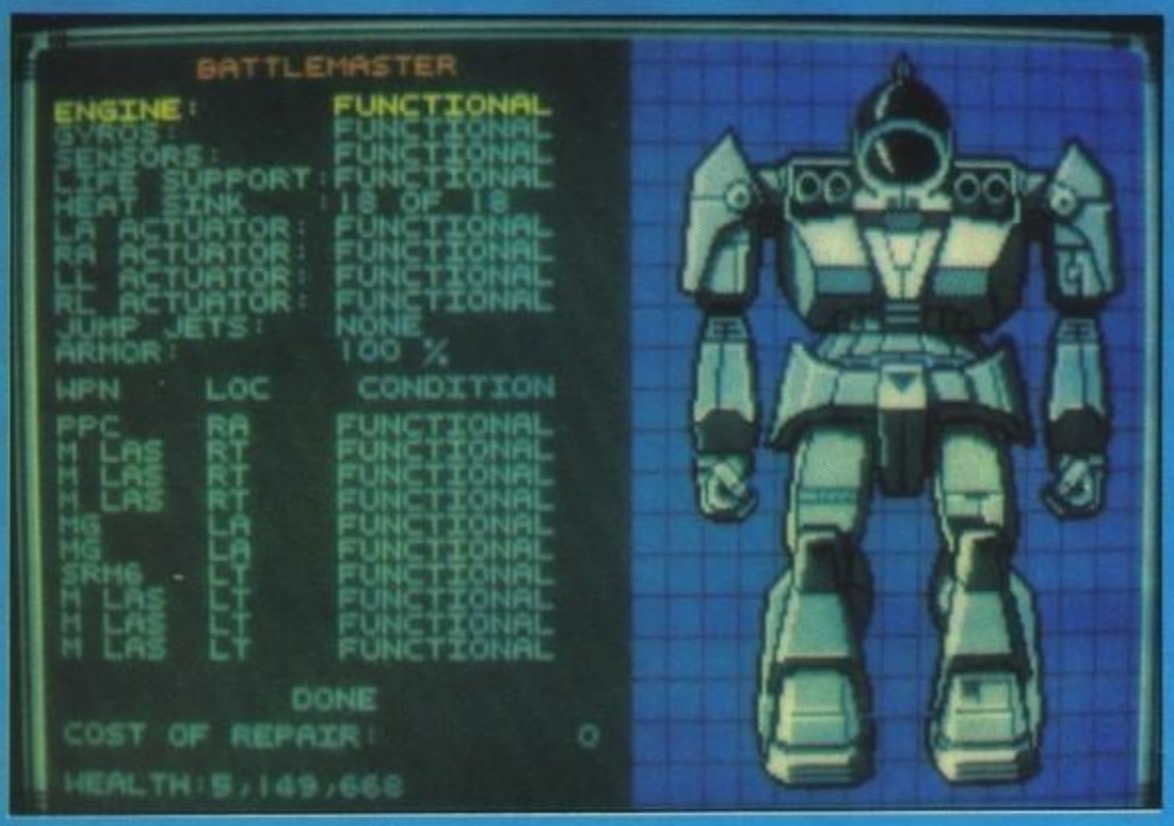
MECHW

ACTIVISION L. 59.000

Kabooom! Blam! Budda budda budda! Fchhh... no, Fscccc..., no... accidenti, il rumore dei missili che partono non lo so proprio fare! (si dice 'wooooshhh!', ignorante; NdDE)

PAvete mai desiderato di pilotare un robot vero? Si, lo so che voi generazione di debosciati che non vi siete perso un episodio di Gundam (nuova e vecchia serie), Goldrake e Mazinga (senza contare Robotech!!!) avete risposto in coro SIIIIIIII!!! ma una domanda retorica va sempre bene. In questa ricostruzione dell'universo made in FASA voi impersonate Gideon Braver Vandenburg, il figlio del duca della luna di Ander. Il duca in questione però è stato ucciso e il simbolo della dinastia è stato rubato dopo un'incursione di alcuni 'Mech (droidi corazzati da combattimento) che portavano come simbolo un teschio con delle ali di pipistrello. Il compito di Gideon (che poi saresti te-tu-voi-noi-essi) è quello di ritrovare i 'Mech nemici, distruggerli e riportare a casa il simbolo, una sorta di calice (il graal?).





Per fare questo ci vuole una bella squadra di piloti su macchine potenti, non un novello pilota con un robottino mezzo scassato. Vostro-tuo primo obbiettivo sarà quindi quello di fare più soldi per poter comprare 'Mech più potenti. I droidi in vendita per tutta la galassia sono questi: il Locust, Bipede molto veloce armato in maniera scarsa e protetto altrettanto; Jenner (il droide che Gideon ha), altro bipede un po' più lento a meglio armato; Phoenix Hawk, il tipico modello del cartone "Robotech" senza la possibilità di trasformarsi, molto maneggevole e discretamente armato; Shadow Hawk, stazza media, ben armato e ben protetto; Rifleman, più debole di quello che sembra; Warhammer (per gli amici "il mena") un colosso armato da far paura e molto resistente; Marauder, quasi il miglior 'Mech esistente e il Battlemaster, gigante da ottantacinque tonnellate con maxicannone particellare Donal PPC, sei laser medi, sei missili

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

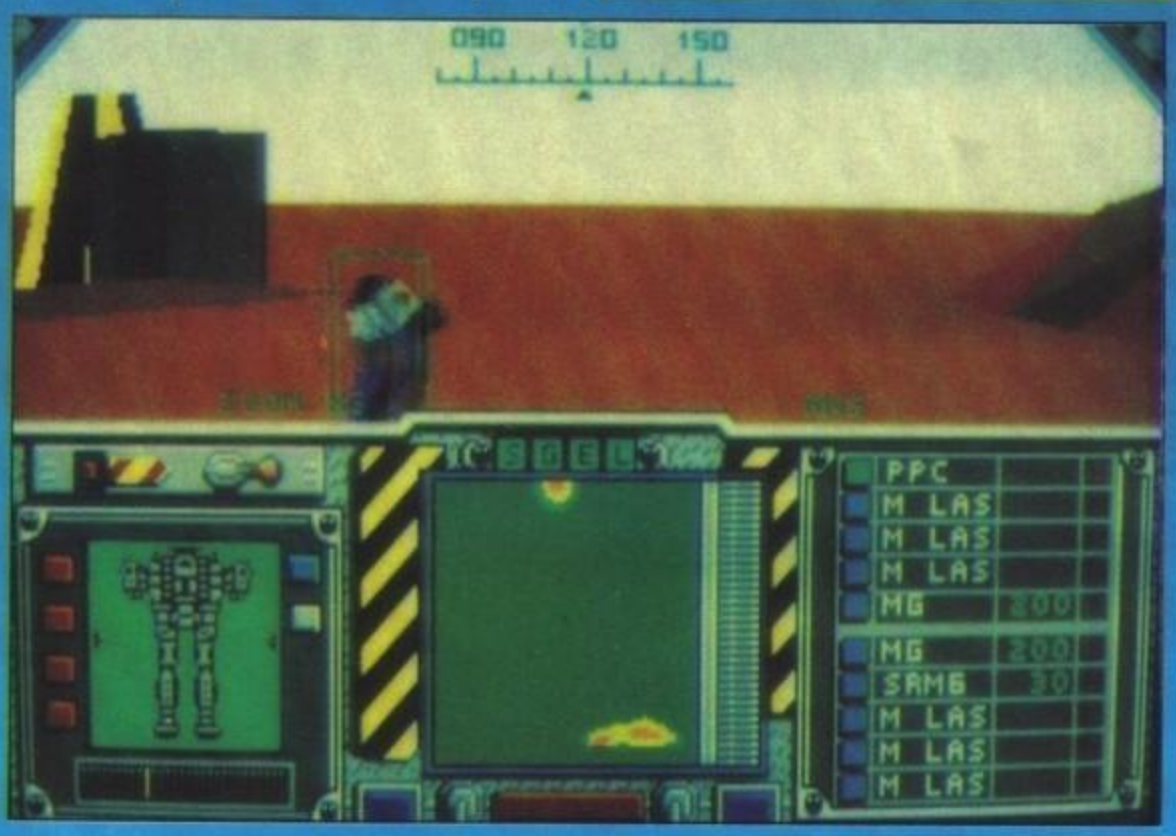
ARRIOR

PC

Oh, finalmente. Da quando da piccolo guardavo Goldrake e compagnia ho sempre desiderato guidare un robot e ora ne ho davvero la possibilità. La simulazione di per sé non è nulla di eccezionale, dopo aver visto cose come A-10 Tank Killer non ci si stupisce più di niente. Piuttosto l'atmosfera generale infonde al gioco un fascino tutto suo che non troviamo per altro nei simulatori "seri" della Microprose. Provatelo, non ve ne pentirete.

Globale 87%

inoltre il luogo dell'acquisto, se lo comprate sul pianetino agricolo un Battlemaster può venire anche a dieci milioni mezzo scassato, se lo acquistate sul pianetone industriale lo potrete trovare a otto e in buone condizioni.
Ma parliamo ora delle missioni vere e proprie: per poter prendere parte a queste dovrete rivolgervi all'ufficio del pianeta dove sono disponibili una serie di contratti: questi benedetti contratti avvengono via computer e tramite un puntatore potrete modificare la "parcella", la percentuale di materiale confiscato durante la missione trattenibile e la percentuale di materiale vendibile immediatamente. Subito dopo (sempre abbiate accettato la missione) verrete spediti sul pianeta scelto dove potrete

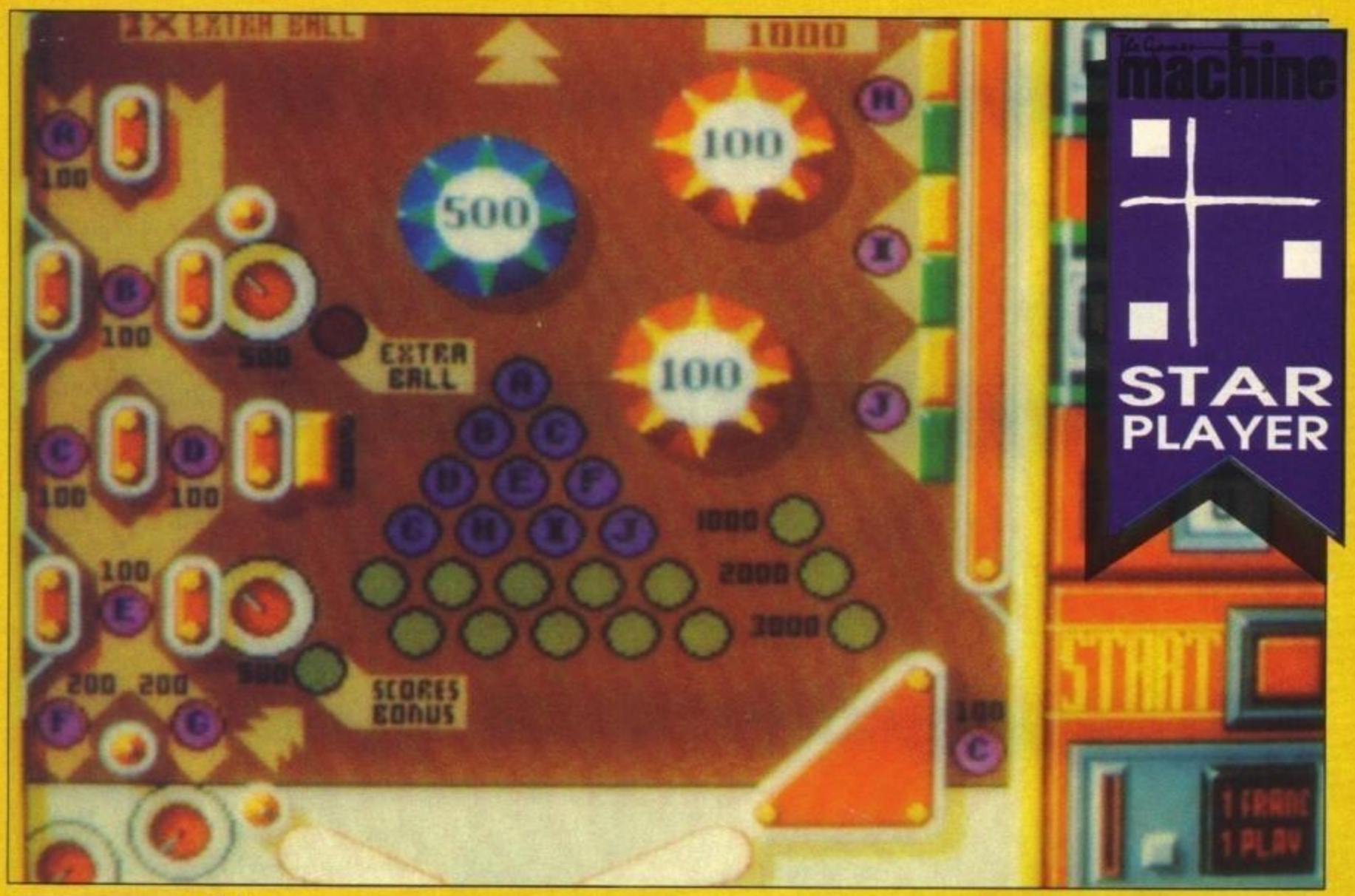


corto raggio e due mitragliatrici Sperry-Browning — mamma mia!
Tenete conto però che un Battlemech è un aggeggio molto costoso, pensate che un 'Mech decente vi viene a costare circa tre milioni di crediti (se in cattivo stato, altrimenti tre milioni e mezzo) senza contare le riparazioni che ci vogliono sempre e contando che partite con un milione di crediti. Calcolate

incontrare il nemico e farlo fuori oppure non incontrare nessuno e incassare lo stesso la paga alla fine della missione. nel caso incontraste droidi ostili avete due opzioni disponibili: gli correte contro sparando con tutte le armi, surriscaldate il 'Mech e vi fate seccare oppure agite d'astuzia e cercate di colpire alle spalle dove l'armatura è più scarsa. Inoltre, per riuscire sempre meglio nelle missioni e correre meno rischi potrete ingaggiare piloti di 'Mech e rifilargli un droide dopodiché saranno ai vostri ordini durante le varie battaglie. Opzione molto utile questa contando che prima o poi partirete per vere e proprie campagne piuttosto che estemporanee scaramucce. Insomma, tutto quello che avreste voluto fare su un 'Mech e non avete mai osato fare (anche perché Battletech della Infocom non lo permetteva)!!!

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



IL PINBALL MAGIC

LORICIEL

L. 25.000

Flipper, l'antenato dei videogiochi, una volta nei Bar era lui, assieme al biliardo ed al calcetto che la faceva da padrone, fino all'avvento di *Space Invaders*...

La cultura del Flipper è qualcosa di sacro, ancora oggi, che per trovarne uno bisogna andare in pochi ed esclusivi bar o sale giochi che tengono ancora reperti di questo genere, ci sono centinaia di affezzionati della biglia d'acciaio che ingaggiano furiose battaglie con la macchina, perché il flipper è vivo, attrae ancora giovani pargoletti che si avvicinano a questo oscuro marchingegno, credendo che si tratti di un nuovo cabinet di un videogioco, per poi accorgersi con disprezzo che è ancora qualcosa di meccanico, ma se ingaggiano una sfida con il Flipper non possono fare a meno di essere attratti dalla sua bellezza.

Il "giocatore del flipper" è un essere facilmente riconoscibile, infatti porta sempre, attaccata alla cintura, un'astuccio di cuoio dove tiene i due indici, quello della mano destra e quello della mano sinistra, praticamente i suoi arnesi da lavoro. Prima di iniziare ogni partita questo estrae delicatamente i due indici dall'astuccio e li monta, per un paio di minuti poi pratica un massaggio alle mani detto "lo sgraffigno" per la somiglianza di questo movimento con il gesto delle mani quando si vuole indicare il rubare. Infine il giocatore inizia la partita inserendo nel flipper un tondino di ferro, o un bottone, un tappo di bottiglia, tutto, tranne le duecento lire, infatti se si infilano le duecento lire il Flipper si rompe e non accetta più neanche i tappi di bottiglia, a questo punto si alza dal fondo del bar un tipo che dice di sapere tutto sui flipper e che riparerà quell'arnese in meno di due minuti. Di solito questi tizi praticano le più terribili torture al Flipper in questione, infila chilometri di fil di ferro in tutte le fessure disponibili o gli sega le gambe e dopo mezzora se ne và sdegnato dicendo che non aveva mai visto un flipper così. E' di norma che quando una persona fa un'elevato punteggio lo scriva sul retro del Flipper, quindi leggendo dietro ad un flipper potremo trovare delle scritte tipo "Gianni 456.678", "Peppo 679.500", e sotto "BALLE!", "Luigi 945.700 alla presenza di:", seguono tre firme, "Marco 1.234.560 alla presenza di:" seguono 54 firme false (io 'sta roba l'ho già sentita... forse Benni, eh Carlo? NdMA).

Avrete capito che convertire il gioco del

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Amiga

Sarà la bellissima grafica a tutto schermo (che non vuol dire overscan, ma che riempie anche le linee di schermo addizionali degli schermi PAL, un giorno o l'altro mi dovrò decidere a scrivere un saggio sulle diverse risoluzioni ndC) o il sonoro direttamente campionato da un vero Flipper, o ancora i bellissimi e tantissimi livelli, o sarà perché a me piacciono i Flipper, ma questo Pinball Magic è davvero stupendo, la migliore conversione di flipper che ho visto su computer, meglio di Time Scanner (che ci vuole poco), meglio di Macadam Bumper. Questa Loriciel mi stà diventando davvero simpatica (anche perché ho visto di sfuggita il suo nuovo Tennis ed è veramente galattico: aspettate la recensione), e se vi piace questo genere di videogiochi comprate Pinball Magic! (Originale, mi raccomando, che non costa neanche tanto).

GLOBALE 89%

flipper su di un computer è un'impresa quanto mai ardua, ciononostante molti ci hanno provato, e pochi sono riusciti ad ottenere un risultato accettabile, ma devo dire che questo Pinball Magic è davvero bello, quasi bello come Pinbo (mai convertito su computer) ma che per me è stato l'unico, che sia riuscito a far diventare "Videogioco" il Flipper, trasferire pari pari il gioco infatti, non rende sul computer, è una cosa diversa, e bisogna aggiungere delle cose che il vero Flipper non può avere, come i sotto giochi ed i mostriciattoli che ti mangiano la pallina, per quanto riguarda Pinbo, o i venti livelli diversi e i mattoncini tipo arkanoid per quanto riguarda invece Pinball Magic, e penso che questo sia il miglior flipper che si possa desiderare su di un computer attualmente.

Vendita x Corrispondenza
per Informazioni
Sterlino
Via Murri N° 73/75
40137 Bologna
Telefono 051/302896
Telefax 051/344758

GRANDE EMPORIO
STERLINO
VIA MURRI, 73-75 BOLOGNA - TEL. 30.28.96 - FAX 34.47.58

Sterlino Club
New PlayMate Shop
Soft Center

War Games
Fantasy Games
Giochi da Tavolo
Role Playing
Storici

Avalon Hill
Chaosium
Eon
Fasa
Games Workshop
Game Designers Workshop
Iron Crown Enterprises
Jeux Descartes
Labirint
Milton Bradley
Ral Partha
Rexton
Standard Games
Steve Jackson
Srategic Studies Group
Strate Libri
TSR. Inc.
Tor Books
Victory Games
World Wide War Games

HARDWARE & SOFTWARE
Commodore C64
Amiga
Atari ST
Spectrum
MSX
PC IBM
Nintendo
Sega
Atari 2600

MINIATURE FANTASY
Grenadier
Citadel

SCACCHIERE ELETTRONICHE
Mephysto
Challenger
Kasparov

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NORTH STAR

L. 100.000 MEGADRIVE

Mai, mai, scorderai... L'attimo, la terra che tremò. L'aria si incendiò, e poi, silenzio... Ah, credevate fosse un'altro scherzo come per After The War? E invece no, il tie-in di Kenshiro esiste eccome, e preparatevi a sbavare.

Questo gioco come mooooolti avranno capito si basa sul fumetto-cartone animato ad opera di un certo Buron Son che ebbe tanto successo il quale narra le avventure (per quei due o tre che non lo sanno) di un guerriero tozzissimo capace di "menare" nei modi più strani e divertenti, protetto dalla costellazione dell'Orsa Maggiore e che ha il compito di mettere fine alle violenze che squassano (non è una parolaccia) questa Terra del dopobomba. Il gioco in sostanza è un picchiaduro (e vorrei ben vedere, con un personaggio come Kenshiro cosa volevi fare? Un flipper? Un gioco di guida? Uno shoot'em-up spaziale? Un gioco manageriale dove si comprano e si vendono i muscoli così a furia di trafficare vi trovate con sedici glutei e un bicipite solo? Ma fatemi "el piasèr"...) abbastanza violentuccio con tanto di esplosioni di corpi da parte delle fazioni oppposte (ergo li fate in polpette) che vede l'eroe di grandi e piccini impegnato in un lungo viaggio alla ricerca del grande fetentone che sta sconvolgendo l'equilibrio della terra. Il cattivone di turno appunto è un energumeno alto tre piani di nome Caio (ecco Stefano che parte con la sua battuta poderosa, uno, due tre... — coretto — Tizio, Caio e Sempronio. Bravo, su ridi, ok, stop), il malefico fratellone di Raoul, morto nella prima serie. Per giungere a 'sto benedetto Caio, Ken deve attraversare un sacco di villaggi infestati da gente poco amichevole alla ricerca di persone in grado di fornire informazioni riguardo al percorso da seguire e riguardo altre persone che forniranno altre informazioni e così via. Lungo il percorso inoltre ci saranno cattivoni un po' più tozzi del solito tratti direttamente dal cartone animato come il maniaco che assomiglia a Hogan, il Generale Viola, il Generale d'Oro (leggi Falco) e senza contare Ron e Io (no, non io, Io. Ehm, volevo dire, non io io, ma l'altro io, Io, per intenderci. Oh, uffa!). Codesti nemici spesso sono ardui da superare quindi viene comoda la possibilità di "Power Up" che Ken ha. Questa possibi-

— METTI UN MEGADRIVE NEL TUO AMIGA! —

No, no, mettetevi comodi, non siamo qui per parlare di emulatori di Megadrive per Amiga né di fantomatiche periferiche di riviste estere e non (ehm...) che non sono altro che pesci d'Aprile (ben riusciti, a quanto pare), ma di una vera e propria sorpresa da parte di una nota casa di software, la Elite.
Là nelle alte sfere hanno infatti deciso di convertire giochi dal Megadrive, e i primi tre titoli di una (speriamo) lunga produzione sono Tourneament Golf, World Championship Soccer e Last Battle. Quelli di voi che hanno un Megadrive o che semplicemente conoscono il mondo delle console avranno già indovinato che sotto il nome di Last Battle si nasconde uno dei giochi più sbavati dell'intero universo, noto ai comuni mortali come North Star Ken II, il tie-in del cartone animato più violento che ci sia (almeno credo - c'è sempre Devilman). Per maggiori informazioni sul gioco cercatevi sul sommario la recensione per Megadrive e non dimenticate di mettere un foglio di plastica trasparente sulle pagine per non far cadere la bava. Per quando riguarda gli altri due giochi, come certo potrete capire voi stessi sono rispettivamente un gioco di calcio e uno di golf. Il gioco di calcio utilizza la stra abusatissima vista dall'alto e presenta un'animazione più che buona e un sacco di opzioni, mentre Tourneament Golf adotta una grafica molto dettagliata con la prospettiva classica alle spalle del giocatore.
Tutti e tre i giochi dovrebbero uscire verso la fine dell'anno nei vari formati a sedici bit (Amiga St e PC) mentre per le versioni a otto bit guardate un po' ZZAP!.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

KEN II

Megadrive

Sega

lità si può otenere mediante il massacro di innocenti nemici, infatti pestando tot persone Ken fa esplodere la casacca e diventa capace di tirare colpi multipli e più potenti che tornano utili appunto negli scontri più difficili. Ogni tanto si può anche incappare in uno dei tre labirinti dove sono nascosti alla fine rispettivamente A) i due pelatoni messi nel cemento, B) l'Imperatrice, C) il fetente Ron. Da notare che certi personaggi oltre a fornire informazione aumentano il livello di energia totale di Ken permettendogli riserve più "ingenti" per gli scontri più difficili.

Ah, questo qui è proprio un gioco con i fiocchi. Non solo sfrutta (e bene) le caratteristiche dei personaggi della serie ma fa anche un ottimo uso delle capacità del piccolo mostro nero di casa Sega. Il ritmo è ottimo tranne nelle sezioni "a labirinto" dove subisce rallentamenti mentre gli scontri "one on one" sono spesso spettacolari e ben pensati (basti pensare alla raffica di pugni con tanto di "uattà" alla fine che si può fare ai nemici più tozzi). Beh, per concludere direi che A) se avete il Megadrive e amate Kenshiro è indispensabile l'acquisto, B) se avete il Megadrive e NON amate Kenshiro è indispensabile l'acquisto lo stesso così lo amerete e C) se non avete il megadrive e amate kenshiro è indispensabile l'acquisto della console e della cartuccia. Mi sono spiegato?

Globale 93%

PC Engine

SEGA Megadrive

Finalmente sono disponibili in Italia le favolose console da gioco PC Engine e SEGA Megadrive 16 bit con tutto il Software

Per informazioni rivolgersi a questi negozi:

COMPUTER'S LAND
Via Trieste,6
Cassano Magnago
Varese,
Tel: 0331-204074

LYNX

MICROMANIA
Via XXV Aprile,80
Besozzo - Varese
Tel: 0332-970189

Novità Hardware and Software a prezzi interessanti

Espansione interne per Amiga 500 da 2 Mega Byte

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GRAVITY

IMAGE WORKS

L. 49.000

Un giorno un noto fisico di nome Isaac Newton si appisolò sotto un albero; non trascorsero cinque minuti che un'enorme mela, staccatasi da un ramo, gli piombò sulla testa: e lui comprese subito la GRAVITÀ della situazione.

L'Universo è troppo piccolo per tutti e due: questo in sintesi il pensiero che condividono Terrestri e Alieni dall'inizio della storia dei videogames. Ognuno cerca in qualche modo di sgombrare la presenza nemica dal proprio territorio o la va ad insidiare nella sua stessa tana. Quello che hanno progettato stavolta gli Outies, come li chiama il libretto di istruzioni del nostro gioco, è davvero sconvolgente: convertire le stelle, vera fonte di energia per qualsiasi forma di vita terrestre, in buchi neri, che è come dire spegnerle. Il piano degli E. T. non nasce a caso: i cattivoni si sono infatti resi conto che il popolo terrestre è sempre più propenso, per impellenti problemi demografici, alla colonizzazione dello spazio e così cercano di "tagliargli i viveri". Detta così la contesa potrebbe sembrare impari, fatto sta che i Terrestri sanno anch'essi come si manipola la materia (e anche la non-materia) e più specificamente come ridestare una stella là dove la stessa era stata "annullata"*. E qui il confronto acquista notevoli motivi di interesse, come direbbe Pizzul.

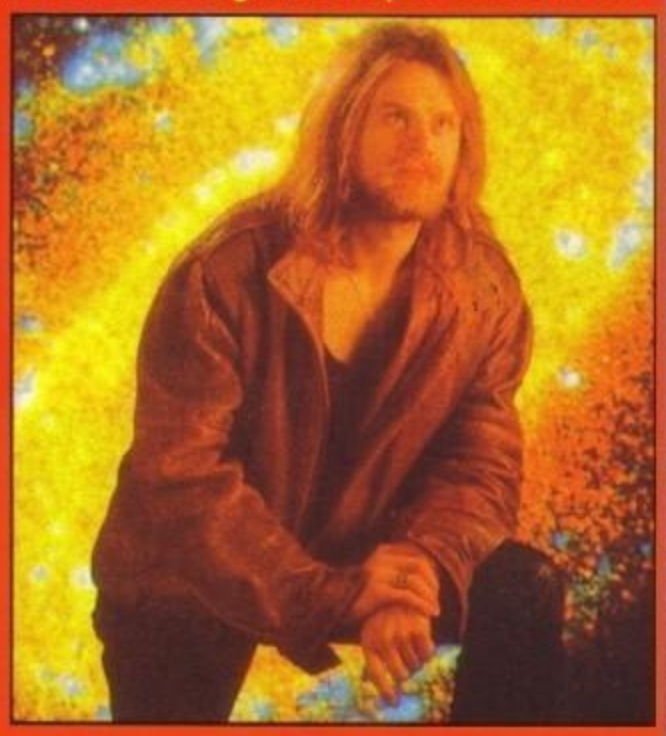
Stabilito questo, vediamo quale ruolo avrete mai in questo nuovo gioco della Imageworks; come ci si aspettava, voi siete un difensore della razza umana, anzi in verità siete sedici difensori della razza umana; tante infatti sono le navicelle che ha dislocato il Comando Stellare perché respingano la minaccia aliena, tutte battezzate con nomi di famosi fisici, scienziati, esploratori o astronauti come Einstein, Gagarin, Hawking e Newton (mi sembra d'obbligo). Quello appena enunciato non sarà però l'unico onere di cui verrà caricata la flotta in questione perché, come si diceva prima, i Terrestri chiedono mondi abitabili su cui trasferirsi e dunque le navicelle dovranno dar vita a missioni di esplorazione e "creazione" di sistemi stellari.

Il gioco lo governerete via-icona e visivamente controllerete i viaggi della astronave di cui siete, in un dato momento, al comando grazie allo "spaccato" (tipo Populous) di galassia che viene proposto sullo schermo. La vostra navicella sarà in mezzo e tutto il resto gli graviterà (è proprio il caso di dirlo-NdPC) attorno. Allo sfondo "stellare" (che però è disponibile solo con 1 Mb di memoria) è sovrapposta una griglia che ha una certa orografia, non so se avete presente la sigla di "Quark". Dove si individuano delle improvvise depressioni, si trova qualche corpo stellare e se la de-

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Ross Goodley, l'autore di Gravity, è un uomo di grande esperienza a livello di programmazione.
In passato ha lavorato su BBC, MSX, Amstrad CPC e Spectrum.
Gravity è il suo primo progetto per computer a 16 bit.
Nonostante abbia anche collaborato per la versione a 16 bit di Bombuzal, in Gravity Ross a curato sia la programmazione che il disegno, oltre che gli effetti sonori e la grafica. Non bisogna però dimenticare che il progetto è stato portato a termine insieme a Pete Lyon.



pressione sembra protrarsi all'infinito là c'è un buco nero. E inoltre più si va in profondità, maggiore è l'attrazione gravitazionale.
Ogni navicella dispone di un particolare sistema di propulsione, di difesa, di attacco etc. etc. Selezionando la prima icona del pannello alla base dello schermo si aprirà una finestra che vi consentirà di scegliere un motore da usare tra quelli disponibili. Quelli immediatamente sfruttabili sono il Motore a Ioni che mantiene accelerazioni costanti, e l'Orion che producono una spinta notevole. Elite-maniaci rizzate le orecchie: gli altri sistemi di propulsione vanno acquistati nelle colonie, così come le armi, le sonde etc. ma di questo parleremo in seguito. Cliccando sull'icona-armi comparirà il riquadro che vi farà scegliere tra missili, laser e altro. Particolare importante, ogni missile può essere dotato di certe caratteristiche piuttosto che altre: potete ad esempio conferirgli la funzione di "trattore", e in questo modo coinvolgerà qualunque corpo si trovi a portata in uno sconvolgente campo di forze artificiale.
Ma potete delegare anche alle vostre sonde delle azioni di attacco o disturbo. Omega-maniaci rizzate le orecchie: lo schema di attacco delle sonde può essere programmato con il Linguaggio Orientato di Combattimento; "aprendo" la fase di programmazione di Gravity, vi troverete a dover trasportare su un pannello le icone corrispondenti a ogni istruzione; esempi autoesplicativi: Fire, Approach, Lock con gli indispensabili Goto, If etc.
Altre sonde vengono invece usate per colonizzare, trasformare e distruggere corpi stellari. Tra queste c'è il R. E. D. che elimina il pericolo dei buchi neri ed è l'unico programmabile di questa seconda serie di sonde. Con i corpi stellari ci si può fare un sacco di cose: attraversarli per lunghi viaggi se sono buchi neri (poi però bisogna pensare a convertirli), trasformarli in colonie abitabili se sono pianeti inesplorati, fare shopping se sono colonie; e qui apriamo una parentesi: ogni colonia ha il suo grado di tecnologia e propone articoli rispondenti al grado di sviluppo tecnologico. I pianeti di tecnologia 3 non sanno neanche cos'è un motore mentre quelli di tecnologia 10 vi offrono una gamma completa di sistemi di propulsione, sino ai più progrediti. Altro particolare interessante di Gravity è che mentre state svolgendo la vostra missione con una astronave, potete inviare degli ordini al Comando Stellare riguardanti altre navi e altre sonde in altri sistemi stellari. Potete dare ordine di esplorare, colonizzare, conquistare, attaccare a migliaia di anni luce di distanza!
L'intera galassia può essere visualizzata tramite il cosiddetto Holotank, rappresentazione olografica che potete far ruotare su ognuno degli assi; potrete esaminare dei sistemi e delle navi, tutto tramite finestre ricolme di dati, e anche di rappresentazioni grafiche.

Amiga

Straordinariamente vario. Non si può che dire questo di Gravity, gioco che all'inizio vi sembrerà un po' difficile da padroneggiare ma che dopo qualche partita si rivela un prodotto assolutamente godibile . Dopo esservi divertiti in una battaglia siderale arcade dovrete progettare le prossime escursioni nelle rivendite di armi, e dopo aver fatto shopping dovrete riflettere un attimo sugli schemi logici di cui dotare le vostre sonde, e dopo aver fatto esercizio di programmazione cibernetica dovrete inviare ordini al resto della flotta per la difesa della popolazione terrestre: quanti videogames si possono vantare di produrre tante "alternative" all'interno del proprio schema di gioco? Ve lo dico io: nessuno. Gravity è un capolavoro di varietà, la varietà mai dispersiva, quella giusta. Comprare per credere.

Globale 93%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MILLENNIUM

KID GLO

E se un giorno di soppiatto il vostro vicino mariuolo si infiltrasse furtivamente in casa vostra portandovi via in un solo colpo Switchblade, Axel's Magic Hammer e Seven Gates of Jambala cosa fareste? State vagliando l'ipotesi di spararvi un colpo alla tempia? Ma no, molto meglio e salutare ripiegare su Kid Gloves...

Non so se condividete il mio parere oppure no, ma sono fermamente convinto che i nonni siano quelle figure a cui rimangono maggiormente legati gli sbiaditi ricordi della prima infanzia; a meno che intervengano delle situazioni a cui non è possibile opporsi credo che siano ben pochi quei nipoti che anche una volta cersciuti non si rammentano almeno di alcune delle innumerevoli lezioni di vita raccontateci da chi con il passare degli anni ha accumulato tutte quelle esperienze di vita che si possono acquisire solo pagando l'inevitabile scotto di divenire anziani. Gli aneddoti, gli avvertimenti, gli affettuosi consigli fanno tutti idelebilmente parte di quel bagaglio culturale che cresce con noi e non è difficile dopo aver fatto una "cappellata", magari di quelle grosse, ricordarsi di quelle saggie parole pronunciate da chi poteva prevedere certe cose perché da lì c'era già passato. Nonostante questo è comunque risaputo che i nonni possono essere talvolta anche un pochettino monotoni e ripetitivi, e questo è proprio quello che pensa di tanto in tanto anche il nostro protagonista Kid che preferirebbe magari farsi una bella partitina a Player Manager invece che stare ad ascoltare i racconti che ormai conosce a memoria del nonno giramondo, ma dopo l'ennesimo "gravemente inclassificabile" in latino la mamma gli ha proibito l'uso del computer per un tempo indeterminato e onde prevenire eventuali partitelle abusive l'ha obbligato ad indossare dei guantoni da boxe trovati dal nonno da qualche parte nella Papuasia e che la leggenda dice essere dotati di poteri magici che si manifesteranno con l'avvento di chi "con il cognome plurale del nome realizzerà una cosa che farà gridare al miracolo". Ma il piccolo Kid non è certo tipo da preoccuparsi per cose del genere e tantomeno intende rispettare la punizione della madre e così carica il capolavoro di Dino Dini intenzionato a giocarlo anche se avendo le mani bloccate poteva utilizzare solo i piedi. Ma terminato il caricamento ecco improvvisamente un bagliore accecante, i guantoni iniziano a lampeggiare e quando finalmente gli occhi si riprendono dall'abbagliamento il piccolo si trova nel mezzo di una fittissima jungla frequentata da strane creature; ed è proprio qui che gli appare il suo idolo in persona: Dino Dini (Sì, era pro-

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VES

prio lui quello della profezia; per non parlare poi di un'altro Dino, che di cognome fa Zoff, anche lui in procinto di essere santificato per meriti indiscussi sempre nell'ambito del calcio, ndMax) che lo informa sulla situazione. I guantoni magici l'hanno teletrasportato in quella foresta primitiva e da lì attraverso altre quattro regioni (che prevedono il passaggio dalle Piramidi Egiziane, dall'età del ghiaccio, la psichedelica America degli anni 60 e un'altro luogo assolutamente ignoto) il tutto per saggiare la tempra e il coraggio di chi si dedica con anima e corpo al suo programma col il sacro proposito di diventarne un campione indiscusso. Per fortuna, anche se le insidie sono innumerevoli e incredibilmente diversificate, i guantoni conferiscono Kid il potere di sparare due proiettili rimbalzanti alla volta con i quali poter eliminare la maggior parte dei nemici che gli si faranno contro; inoltre lungo il cammino si possono raccogliere una moltitudine di oggetti indispensabili per andare avanti, fra cui anche dei soldi per comprare delle attrezzature ausiliari, in appositi negozi, con le quali meglio opporvi alle varie creature maligne. La cameretta in ogni caso appare indubbiamente molto distanza e le speranze di fare un felice ritorno non sono poi tantissime, ma siamo sicuri che l'idea di una nuova partita a Player Manger sarà indubbiamente l'incentivo maggiore per il nostro piccolo Kid

Amiga

Più d'un lustro fa fece la sua apparizione sullo Spectrum un programma chiamato Manic Miner : l''idea era semplice, si trattava di guidare un ometto simpatico attraverso le innumerevoli stanze costituite da piani posti ad altezze variabili cercando di raccogliere i vari oggetti che inconrate e soprattutto il tutto stando ben attenti a non venire in contatto con le immancabili creature maligne che affollano il luogo. A quella ategoria appartiene anche Kid Gloves che non è che uno degli ultimi arrivati della sterminata serie (non credo esista un numero di TGM all'interno del quale manchi un titolo del genere), e come tale quindi vale il discorso di sempre: compratelo se vi dilettano i giochi di questo tipo. Per quanto riguarda la realizzazione tecnica, il gioco è indubbiamente molto immediato e altamente giocabile, inoltre pur necessitando di un'adeguata dose di stretegia non diventa mai così difficile da sembrare proibitivo.

Globale 83%

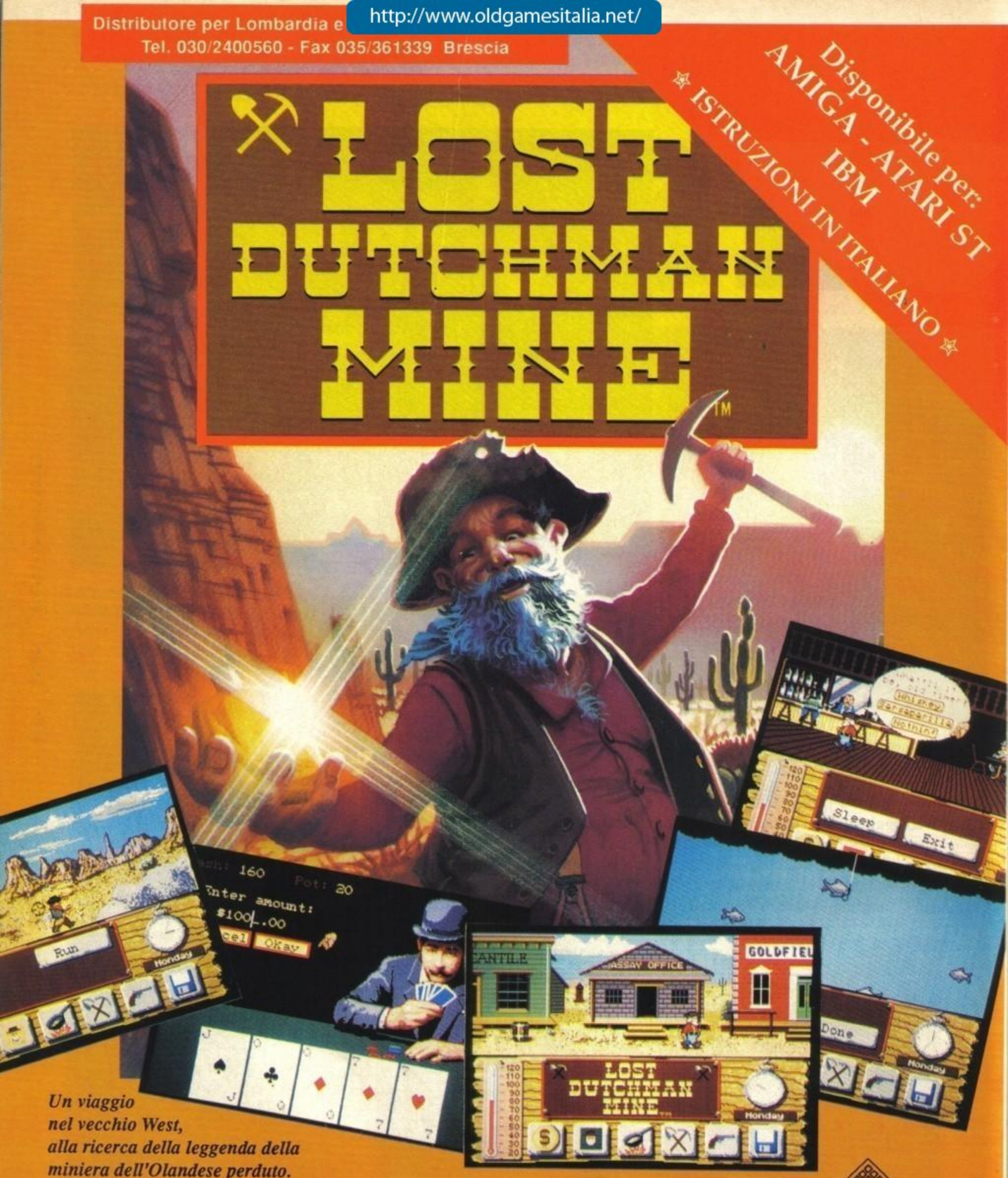
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

Distributore per Lombardia e
Tel. 030/2400560 - Fax 035/361339 Brescia

http://www.oldgamesitalia.net/

Disponibile per:
AMIGA - ATARI ST
IBM
★ ISTRUZIONI IN ITALIANO ★

LOST DUTCHMAN MINE™



Un viaggio
nel vecchio West,
alla ricerca della leggenda della
miniera dell'Olandese perduto.

Vieni nella città di Goldfield ad acquistare cibo e rifornimenti.
Gioca a poker nel Saloon, leggi i giornali locali, visita la banca, la prigione, lo studio del medico...
Fuori, nel deserto, puoi pescare nel fiume, cercare l'oro setacciando la sabbia, ed esplorare oltre 100 miniere e cave abbandonate.
Notti gelide, giornate infuocate, serpenti a sonagli, banditi ed indiani, sono insidie continue...
Suoni digitalizzati particolari, grafiche eccezionali e sprites di animazione, fanno di LOST DUTCHMAN MINE un game irripetibile !!!

Magnetic Images™

Distributed by
INNERPRISE Software, Inc.

DISTRIBUITO IN ITALIA DA : SOFTEL

Via A. Salinas, 51/B - 00178 ROMA - Tel. 06/7231811 Fax. 06/7231812 (Nuova Sede)

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DRAGON'S KINGDOM

Il mondo magico ed incantato di Griffin il drago ti attende! Combattimenti frenetici ed una azione di gioco coinvolgente, che si sviluppa su tre livelli in stile puramente arcade, completano questo superbo fantasy platform game.

Per Commodore 64 / Amiga

GENIAS

DISTRIBUITO IN ITALIA DA : SOFTEL

Via A. Salinas, 51/B - 00178 ROMA - Tel. 06/7231811 Fax. 06/7231812 (Nuova Sede)

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PERSIAN GULF INFERNO

8 GENNAIO 1992
"IL GOLFO PERSICO"

Nel più grande oleodotto mai costruito, in cima al più vasto campo petrolifero mai scoperto, una squadra terroristica semina la morte e tiene in pugno il destino della popolazione dell'Ovest. Riusciranno i terroristi a far esplodere la testata nucleare sottratta agli Stati Uniti ?!

Tu sei il solo volontario ad intraprendere la missione più pericolosa del XX secolo... I terroristi sono nemici temibilissimi, ma la tua sfida più dura è contro il tempo che passa inesorabilmente, scandito dal ticchettio dell'orologio. Una missione suicida contro nessuna probabilità di riuscita !!!

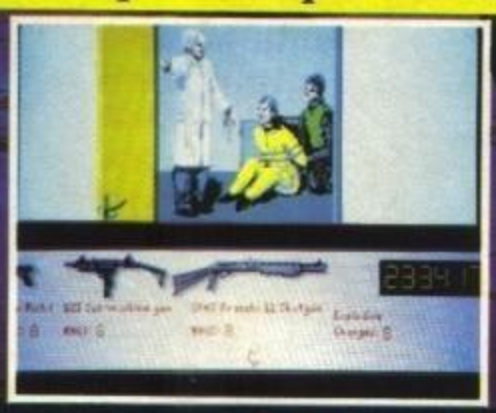
Azione Indimenticabile
Devi salvare gli ostaggio, neutralizzare i terroristi e disarmare la bomba prima della fine del conto alla rovescia.

Effetti Sonori Reali
Effetti digitalizzati per esplosioni realistiche, come anche spari, voci, passi ed altro ancora !...

Armi Autentiche
Puoi far fuoco con una pistola automatica calibro 9 o sparare a raffica con una mitragliatrice a pompa calibro 12.

Tempo Reale di Gioco
Scrolling in 8 direzioni per correre, combattere, colpire, nascondersi...

PERSIAN GULF INFERNO: l'esperienza più intensa nella storia del gioco !!!



INNERPRISE
Software, Inc.

NOW AVAILABLE FOR AMIGA
Suggested retail price $39.95
Coming soon for IBM

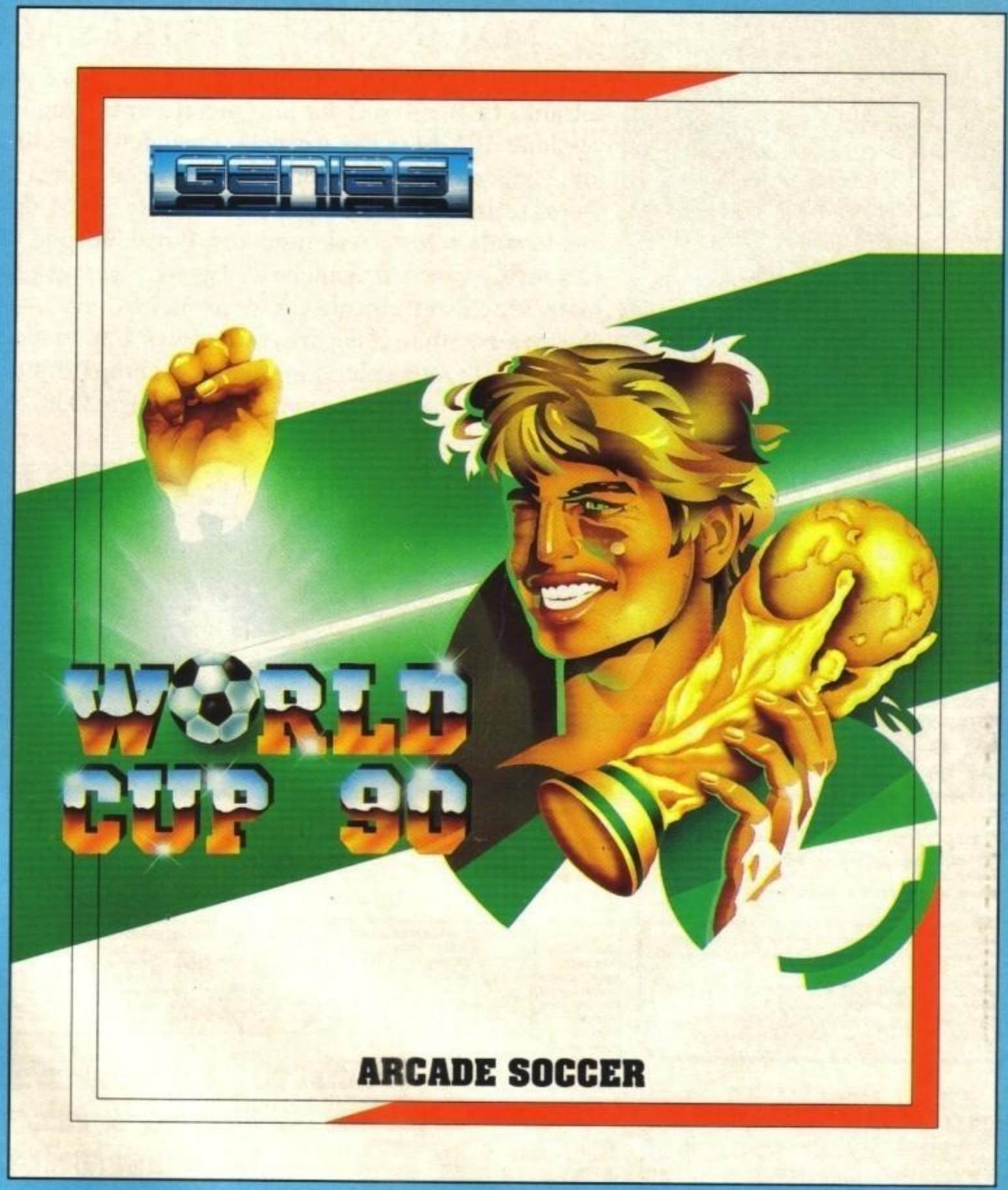
DISTRIBUITO IN ITALIA DA : SOFTEL

Via A. Salinas, 51/B - 00178 ROMA - Tel. 06/7231811 Fax. 06/7231812 (Nuova Sede)
Distributore per Lombardia e Triveneto - Ditta AUREA Tel. 030/2400560 - Fax 035/361339 Brescia

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FORZA AZZURRI



Edi Grafi.Co

SOFTEL ... UN DIVERTIMENTO... MONDIALE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM NEWS

LICENZA DI PROGRAMMARE

No, non si tratta di un gioco di parole per introdurre un nuovo gioco ispirato alla fortunata serie di James Bond: stavolta la licenza se l'è beccata la Thalamus, e si tratta del primo gioco su licenza che la casa di software abbia mai programmato.
Non sappiamo niente del titolo, né del soggetto: basta dire che la licenza è stata concessa dalla squadra corse Ford Rally, e che il gioco è basato su grafica vettoriale solida con un'animazione incredibile di 50 fotogrammi al secondo... non vedete l'ora di leggere la preview, vero?

MACINTOSH® STRIKES AGAIN!

Eh, sì, stiamo parlando proprio dell'emulatore per Amiga: non soltanto la Readysoft ha annunciato entro luglio una seconda versione di A-Max che prevede l'uso dell'hard disk, ma persino una versione dell'emulatore su scheda per Amiga 2000.
Quest'ultimo permetterà di installare le ROM del Mac direttamente sulla scheda, evitando così l'installazione di ingombranti cartucce, e consentirà anche di leggere e scrivere su dischetti formato Mac direttamente nel drive dell'Amiga — senza contare che sarà possibile collegare il computer Commodore anche in rete Appletalk senza alcun problema di compatibilità.
Penso sarà il caso di comprarmi un Amiga 2000, che ne dite?

SSI E IL FUTURO

La Strategic Simulations Inc. ci ha onorato di un calendario delle prossime uscite. Sentite un po': a parte Champions Of Krynn che abbiamo orgogliosamente recensito su questo stesso numero, arriveranno presto nuovi titoli della serie Advanced D&D tra i quali DragonStrike, Eye Of The Beholder e una seconda versione del Dungeon Master Assistant.
Sul fronte (è proprio il caso di dirlo) bellico attendiamo invece Second Front, annunciato come la più dettagliata simulazione della Guerra di Russia.
Penso che i Baldaccini Bros avranno di che scrivere, in futuro...

SoftMail

Esperienza & Professionalità

SoftMail esige che i prodotti ordinati giungano a casa tua sempre in perfette condizioni.
Ecco alcuni "dettagli" che regolarmente applichiamo quando riceviamo un tuo ordine:

- Pagamento tramite le più note carte di credito - l'addebito viene effettuato solo quando la merce é già imballata e pronta a partire.
- Ogni singola spedizione é assicurata con Mediolanum Assicurazioni.
- Tutti gli invii sono effettuati tramite raccomandata o - in funzione del peso - pacco urgente.
- Le spedizioni il cui valore supera le Lit.250.000 sono inviate senza alcun costo aggiuntivo tramite corriere nazionale.

Accessorio

Accessori per il mouse	*tel.*
Dischetti e vaschette	*tel.*
Espansione RAM A500	199.000
512K, clock e calendario	
Future sound Amiga 500	300.000
(digitalizzatore audio stereo)	
Joy. Adv. Gravis IBM	99.000
Joy. Maxx Amiga/ST	199.000
Cloche per Flight Simulator & Co.	
Joy. Quickjoy V	59.000
Con temporizzatore, autofire regolabile	
Joy. Quickjoy VI	45.000
Autofire regolabile	
Joy. Speedking IBM PC	95.000
Con scheda a due porte	
Mouse cordless Amiga	250.000
Mouse master ST	99.000
Mouse optical Amiga	299.000
Mousestick	189.000
Porta dischetti 3" (per 100 dischi)	25.000
Porta dischetti 5" (per 90 dischi)	28.000
Safeskin A500	49.000
Tappetini mouse a 4 colori	*tel.*
World cup 90: 4 joy. (Amiga)	tel.
Adattatore per 4 joysticks	

Libri, hints & tips per tutti i gusti

Amiga

Add: champions of Krinn	tel.
Add: dragons of flame	69.000
All dogs go to heaven	49.000
Ami alignment system	99.000
Per verificare i drives	
Battle tank barbarossa	99.000
Black tiger *	29.000
Bomber Blob °	29.000
Can do	250.000
Chronoquest II	69.000
Colony	49.000
Courtroom	69.000
Crackdown	25.000
Deluxe Paint III	175.000
Distant armies	89.000
Dragon's lair II	80.000
512k, 5 dischi, install. HD	
Dragons breath °	49.000
Dragons breath demo °	5.000
Drakkhen *	59.000
Echelon	tel.
Extend	69.000
E-motion	25.000
Femme Fatale V.M.18	59.000
Future wars °	29.000
F.Baresi world cup °	25.000
F29 retaliator *	49.000
Gold of the americas	79.000
Hammerfist	tel.
Heavy metal	49.000
Hot rod	49.000
ICW wrestling	59.000
Infestation	39.000
Intern. 3d tennis *	tel.
It came fd: ant heads	39.000
Richiede It cames from...	
Italia 1990 °	tel.
Ivanhoe	49.000
Jet instrumental trainer	150.000
K.daglish match *	49.000
Kick off II °	tel.
Last ninja II	tel.
Last patrol	tel.
Leisure suit larry III	69.000
Life & death	tel.
Main battle tank centr	99.000
Manara - le declic °	39.000
Manchester united	49.000
Midwinter	69.000
Ninja spirit	49.000
Nuclear war	99.000
Pipemania	tel.
Pirates !	59.000
Player manager °	39.000
Pro tennis	39.000
P47 thunderbolt	39.000
Shadow of the beast	39.000
Senza maglietta!	
Sim city 1.2 (512k,1Mb)	65.000
Sonic boom	49.000
Space ace	80.000
512k, 4 dischi	
Space rogue	49.000
The champ *	39.000
Their finest hour	tel.
Triad vol. 3	59.000
Tv sport basketball	49.000
Ultima V	tel.
Ultimate golf	39.000
Virus killer 2.1 °	29.000
Vulcan	29.000
Warhead	49.000
World cup 90 °	29.000
World cup compilation	tel.
World trophy soccer (512Kb)	65.000
World trophy soccer (1Mb)	79.000
WWF wrestling	59.000
X-out	29.000

E' in arrivo il catalogo Estate 90: se non lo hai ancora prenotato richiedilo immediatamente!

Atari ST

Black tiger	29.000
Cabal	tel.
Dragon's lair	tel.
Dragons breath °	49.000
Fire brigade	tel.
Future wars °	29.000
F29 retaliator *	49.000
Hockey su pista °	tel.
Hot rod	49.000
Infestation	39.000
Intern. 3d tennis *	tel.
Kick off II °	tel.
Lancaster *	tel.
Manchester united	49.000
Midwinter	69.000
Ninja spirit	49.000
Player manager °	39.000
P47 thunderbolt	39.000
Space ace	80.000
512k, drive doppia faccia	
Triad vol. 3	59.000
Wayne gretzky hockey	75.000
World cup 90 °	tel.
X-out	29.000

Ms-Dos (Disco 5")

Add: champions of Krinn	69.000
Basketball	tel.
Battles of Napoleon	79.000
Blue angels	59.000
Cartooners	69.000
Dragon's lair	85.000
Dungeon master	tel.
Flight s:light aircraf	tel.
Future wars °	tel.
Iron lord	tel.
Italia 1990 °	tel.
King quest III	tel.
Panzer battles	59.000
Space ace	tel.
Space harrier	29.000
The untouchables *	tel.
Turbo outrun *	tel.
Virus killer *	29.000
White death	89.000
World cup 90 °	tel.

Ms-Dos (Disco 3")

Add: dragons of flame	59.000
Dragon's lair	85.000
Ghost'N Goblins	29.000
Grand prix circuit	59.000
Italia 1990 °	tel.
Pro tennis	39.000
Starflight II	69.000
Virus killer *	29.000

Ms-Dos (Disco 3"&5")

Add: champions of Krinn	69.000
Tank	69.000
The colonel's bequest	89.000
Tv sports football	59.000
Ultima VI	tel.

Un * di fianco al titolo indica la presenza delle istruzioni in italiano. Una ° indica la versione completamente in italiano.

International 3D Tennis

"International 3D Tennis della Sensible Software è una rivoluzionaria simulazione di tennis. L'uso innovativo di grafica vettoriale ha permesso la creazione di un tennis con una giocabilità ed una serie di caratteristiche mai raggiunte finora da altri programmi del genere."

- Un impressionante nuovo sistema di animazione a 3D in grafica vettoriale.
- Quattro livelli di abilità: amatore, semi-professionale, professionale ed asso.
- Vista del campo di gioco da 10 diverse angolazioni (infinite nelle versioni Amiga ed Atari ST).
- Impara ed esegui il dritto ed il rovescio.
- Controlli realmente la direzione dei colpi.
- Ottima colonna sonora.
- Per uno o due giocatori.
- Salvataggio della partita in qualsiasi istante.
- 64 diversi avversari, con 16 possibili gradi di abilità.
- 72 tornei da giocare tutti basati su eventi reali: vengono riprodotte le condizioni originali..ed i favolosi premi!
- Quattro diversi terreni di gioco: erba, terra, tappeto e cemento - ognuno riflette le condizioni reali del gioco.
- Fotografie digitalizzate nelle versioni Amiga ed Atari ST.
- Voci degli arbitri di Wimbledon digitalizzate nelle versioni Amiga ed Atari ST.
- Scegli tra 22 tornei per giocare una completa stagione tennistica contro il campione del mondo e cerca di conquistare l'ambito premio di un milione di dollari.

"E' esaltante, superiore agli altri giochi del genere, molto divertente sia per l'amatore che per il professionista, il miglior simulatore sportivo degli ultimi anni!" **94% ZZAP**

"E' un favoloso... un capolavoro... tutti ne rimarranno impressionati." **94% C&VG**

C64, C64 disco, Spectrum, Amstrad, Amstrad disco, Atari ST, Amiga. Istruzioni in italiano.

Buono d'ordine da inviare a:
Lago divisione SoftMail, Via Napoleona 16, 22100 Como, Tel. (031) 30.01.74, Fax (031) 30.02.14
SI, desidero ricevere i seguenti articoli:

Titolo del programma	C/D	Computer	Prezzo

TGM Spese di spedizione Lit. 6.000
ORDINE MINIMO LIT.25.000 (SPESE ESCLUSE) TOTALE LIT.
☐ Si, desidero ricevere gratuitamente il catalogo videocassette VHS
☐ Pagherò al postino in contrassegno
Addebitate l'importo sulla mia: ☐ ☐ ☐ ☐
Numero _____ scad. _____
Cognome e nome _____
Indirizzo _____ Nr. _____
CAP _____ Città _____ Pv ____ Tel. _____
FIRMA (Se minorenne quella di un genitore)
Verranno evasi SOLO gli ordini firmati

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Next TGM

Ovvero

TUTTO QUELLO CHE NON E' ENTRATO IN QUESTO NUMERO O CHE E' ARRIVATO TROPPO TARDI PER UNA RECENSIONE 'VERA'.

PREVIEW

LIBERI DI NON CREDERCI, MA SIAMO STATI TRAVOLTI DA UNA VALANGA DI BOLLETTINI, DEMO, FOTOGRAFIE E MATERIALE VARIO ANNUNCIANTI DECINE DI NUOVI GIOCHI PER AMIGA, ST E PC!
E GRAN PARTE GIÀ INDIRIZZATI AD UNA IMPORTAZIONE UFFICIALE...
QUESTO MESE LE ANTICIPAZIONI SONO STATE 'DIVORATE' DAI PRODOTTI PSYGNOSIS E DA WINGS DELLA CINEMAWARE, MA STATE PUR CERTI CHE IL MESE PROSSIMO SFORNEREMO TUTTE LE NOVITÀ PIU' 'CALDE' DELLA STAGIONE!

ELECTROTOYS

COSA SI GIOCA E COME SI GIOCA NELLA TERRA D'ALBIONE? FARETE BENE A DOCUMENTARVI SU QUESTO ARGOMENTO, VISTO CHE LE MODE ARRIVANO QUASI TUTTE DALL'INGHILTERRA O DAGLI USA ATTRAVERSO ESSA.
E CHI, MEGLIO DI TGM, PUO' INFORMARVI SUL DIVERTIMENTO ELETTRONICO?

SUPERCOMPUTER

O SUPERGIOCATTOLO? TUTTA LA VERITÀ SUL MOSTRO NIPPONICO CONOSCIUTO COME FM TOWNS E LE IMMAGINI IN ANTEPRIMA DELLA MEGA-CONVERSIONE DI AFTERBURNER!

MADE IN JAPAN

APPUNTAMENTO COL CARO SHINTARO, CHE IL NOSTRO MASSIMO 'MAX' REYNAUD HA VISITATO PER SCOPRIRE COSA BOLLE NEL CALDERONE GIAPPONESE DELLE CONSOLE... NE LEGGERETE DELLE BELLE!

REDAZIONE SUPERACCESSORIATA

EBBENE SI', ROSI DALL'INVIDIA I REDATTORI DI TGM SONO PENETRATI A VIVA FORZA NELLA TANA DEGLI 'ZZAPPISTI' E HANNO SCOPERTO CHE I MODESTI 'OTTOBITTIANI' AVEVANO APPENA RICEVUTO UN LETTORE DI CD ROM DA ABBINARE AL LORO PC ENGINE... SORVOLIAMO SULLA RISSA CHE E' SUBITO SCOPPIATA, E CHISSÀ COSA FARANNO, SPINTI DALL'INVIDIA... LO SCOPRIRETE SUL PROSSIMO NUMERO?

Select
P. le Gambara n.9 Milano
Tel. 4043527 (MM Gambara)

Atari 520 Stfm con drive 720 Kb
Commodore Amiga con moduladore
Drive Amiga slime line
Drive Atari SF 3/4
Espansione Amiga 500 in offerta
Modem SmartLink 1-2-3
Monitor a colori Philips
Atari PC 3/H in offerta

Software
per
ATARI & AMIGA
Arrivi settimanali
Cartucce per Atari Jr 2600
Vasta gamma accessori
Integrati custom commodore
Sconti super per quantita'

Servizio riparazioni C.64 - Amiga - Atari - Pc - Sinclair

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM MAIL

PROLOGO

Cari lettori, a causa di uno sciopero degli autotrasportatori, la Posta di questo mese è saltata. Le quattro pagine che seguono sono le proteste degli autotrasportatori stessi nei confronti dello Stato.
Ta-dà! Bugia! Invece la Posta c'è, e non aspetta altro che essere letta. Sì, lo ammetto, come inizio è patetico da rotolarsi nel fango, ma in effetti non trovavo niente di particolarmente originale per iniziare questo numero. Allora ne approfitto per rispondere a un gran numero dei lettori che domanda "come mai la Posta di TGM è così diversa da quella di ZZAP!". E' un argomento a prima vista insulso, ma che nasconde un retroterra culturale di bidibidiche dimensioni. Innanzi tutto questa Posta non ha mai avuto la sindrome dei leader carismatici, cosa che invece su ZZAP! abbondava, non ha mai avuto disquisizioni filosofiche, le polemiche ZZAP! STYLE non hanno mai attecchito veramente. E forse è stato meglio così. O no? Vi lascio nel dubbio e diamo inizio alle danze. Se qualcuno vuole aggiungere qualcosa sull'argomento lo faccia, prossimamente.

ROMA CAPUT MUNDI?

Cara/mega/spettabile/fantasmagorica redazione di TGM,
chi vi scrive è un ex lettore anonimo che vi segue affettuosamente (mah!) Da Settembre. Giorni fa stavo rileggendo i numeri apparsi da quel numero. Direte voi "E allora?" Bè, nel numero di Ottobre c'è un (ottimo) articolo sul SIM HI-FI IVES di Milano, su quello di settembre, me l'ero scordato, l'inviato negli States parla di ciò che è stato presentato al CES di Chicago, a Novembre, inoltre, una certa Anna Vernocchi (maivistanesentitaneprimanedopo) (ti metto in difficoltà, eh MBF?) (Ho letto di peggio, VFC) mi fa morire d'invidia elencando tutto quello che si poteva ammirare al PC SHOW di Londra. Tanto per proseguire, sul numero di Dicembre prima Stefano Gallarini, poi Giorgio Baratto e infine Fabio Rossi ci parlano degli incontri di presentazione di US GOLD, ACTIVISION e MIRRORSOFT (mitica!) a Milano e Varese. Infine sul numero 17 c'è l'articolo sull'iniziativa di alcuni negozi di Milano e Torino.
Milano, Chicago, Londra, Varese e Torino... E Roma?!? A quanto pare la grande capitale d'Italia non è altro che un misero paesino di provincia nell'Italia dell'informatica e dei computer. Aaargh! Muoio d'invidia ogni volta che penso a quanto siete fortunati voi che abitate nella vera capitale dell'elettronica italiana, Milano; voi potete visitare il SIM, l'ABACUS e potete godere di iniziative come quelle della USD e della IMPACT. E noi che abitiamo più a sud? (Inizio di una mimi-mini-mini polemica). Possibile che a Roma non si svolgano mai manifestazioni del genere? E' possibile? Se ci sono, potete (siate umani) darne notizia e avvisare noi lettori prima che esse avvengano? Anzi, già che ci siete, che ne direste di farmi un elenco degli appuntamenti informatici nella mia città? Non importa se si parli di coin-op, presentazioni o fiere elettroniche, tutto fa brodo. Ehm, scusate, volevo dire che tutto mi interessa. Dato che sono sicuro che mi accontenterete, vi ringrazio già da adesso. Tanti saluti da DANIELE ORITI (ROMA)
PS: bravi, siete la migliore rivista del settore, vi ringrazio già da adesso.
PPS: Forza MBF siamo tutti con te!
PPPS: pubblicatela, please, sigh! Volete forse lasciare un povero quattordicenne nell'anonimato? (No, non potremmo mai, VFC)

In effetti, Daniele, devo ammettere che ciò che dici non è sbagliato. Forse non è un caso che le redazione delle riviste più importanti del nostro settore (eccezion fatta per MC Microcomputer, la migliore rivista di informatica in Italia) si trovino a Milano e dintorni. Idem come sopra per le manifestazioni e per le varie fiere. Onestamente non potrei darti un calendario degli avvenimenti informaticamente importanti che avvengono a Roma. Primo perché sinceramente, a parte l'AMI EXPO, che si svolge a dicembre-gennaio, non me ne vengono in mente altri, secondo perché in fondo non è molto importante (beh, se proprio volete vi posso dire che c'è l'ENADA, la fiera dei coin-op, ma non so quando è... NdMA). Viviamo in un mondo oggi in cui le distanze non esistono praticamente più: si raggiungono i posti più impervi della terra con una rapidità ed un dispendio economico relativamente basso, scompaiono le barriere e il frazionamento. Con questo non voglio fare una lezione, voglio solo dire che oggi, bene o male, la distanza fra Roma e Milano non è più un ostacolo: questo grazie alla telematica che ha eliminato il concetto di lontananza. Il fax è ormai entrato a far parte della vita quotidiana, si spediscono e si ricevono messaggi in tutto il mondo in tempo reale. Voglio dire che il fatto di abitare in un luogo apparentemente distante dal teatro in cui si svolge l'azione vera e propria non deve essere un pretesto per autocommiserarsi, proprio perché ormai non condiziona più di tanto la nostra vita. Mi rendo conto di essermi espresso in un modo alquanto confuso, ma spero che il messaggio l'abbiate colto. Sì Milano è la capitale dell'informatica in Italia, ma questo solo perché si trova più vicina all'Europa. Da diversi anni, come ho già detto, il concetto di distanza non esiste più, di conseguenza qualsiasi città con una struttura telematica ed un background informatico non indifferente potrebbe assumere il titolo di capitale. Siccome Milano possiede sia la struttura, sia il background, è la capitale. Ma questo non significa necessariamente

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

che rimanga tale per sempre. Per concludere, Daniele, in fondo rimaniamo noi di TGM a consolarti: la redazione è a Milano, ma i videogiochi e il divertimento, si sa, non hanno un'identità cittadina o provinciale. TGM non è di Milano. TGM è nazionale. TGM è... Vabbè, piantiamola, speravo, però, che mi alzassero lo stipendio...
Ed ora, dopo SENZA UNA DONNA...

SENZA UNA VIRGOLA...

penso che scriverò lo sto già facendo ma non so cosa dire è difficile e ho tante cose mi sembra di ricordare violenza e pornografia sono stati trattati anche no quell'articolo sul numero 18 era splendido ma condividerlo al 100% io non voglio cambiare mondo penso di non voler essere me stesso caxio ma perché dicono che maniac mansion è meglio quando non è vero per niente (e invece si è vero maniac mansion è stupendo lo puoi finire in tanti modi diversi ed è difficile al punto giusto ndma) aspetto loom ma non mi piace la musica mi chiedo come sia idilliaca la loro vita a giocare tutto il giorno ma io non voglio essere come loro comunque non mi piace questo mondo credo che sia più bello giocare e questo tutto perché io i giochi nazisti non li ho mai visti i pc voi lo sapete ma io no chi jesus me lo può dire forse lo so joyce era un pazzo divertente se mi capiste devo piratare 50 giochi per un mio amico la pirateria non è una bella cosa credo che sia un circolo vizioso ma chi pirata sa i prezzi sono troppo alti soprattutto per amiga mi piacciono gli strip pocher stesso più dal vivo non c'entra un tubless roland mt32 adlib boo non mi interessano i programmi grafici io ne ho uno da 2 milione e 7 chi mi spiega i pc i wanna blast'em up mi piace splatter house e aliens voglio f-29 piratato quel deficiente del mio amico luigi starà giocando a sentinel sono preso da interfeis che volete farci la violenza digitale non è il male sono le menti umane che hanno il male io no non mi piace l'uomo ha istinti primitivi meglio sfogarsi cio videogiochi che nella realtà cvg è più meglio chi è bdb e tutti gli altri le fotografie e il cast degli attori non protagonisti ci sono sempre li voglio da due numeri a questa parte mi chiedevo se potreste mandarmi starglaider 2 tanto ne avete molti voglio farmi quella di ollivud pocher pro don't you troppi pic nell'ultimo numero ho preso una amiga perché è f**a ho troppi dischi non mi stanno più ma quando zoids arriva crossaut perché tutti lo chiamano x-aut mi fa incaxiare e voi ci giocate dr dracchen è difficile i miei personaggi sono carini mi attaccano sempre e odio gli squali è carino quando premi return sembra di giocare ad autran gli rpg sono meglio delle simulazioni dove va il mondo io ogni 15 del mese vi aspetto maledetto giornalaio me lo vende sempre che Dio lo blasti continuate così ma meglio non sono pazzo e non sono luigi ma sono ciuk non the plant...
EUGENIO CULURCIELLO
PS: TO BE CONTINUED

NO COMMENT!

POSTA BREVIS

Se dopo la lettura dell'ultima letterucola siete ancora vivi, direi che si può passare alla Posta Brevis. Questo mese salta (hop) l'appuntamento con il classico TUTTO' CIO' CHE AVRESTE VOLUTO SAPERE SU COSA PENSANO eccetera eccetera, ma in compenso vi beccate un altro special. State tranquilli, è una sola puntata, anzi, vi dirò di più, sono poche righe. Molti lettori ci chiedono costantemente un articolo su come facciamo a realizzare TGM. In attesa che BDB si scateni in un dossier da 23 pagine, io MBF, precedo tutti e vi illustro come realizzo codesta rubrica. Vai con lo special:
VITA, MORTE E MIRACOLI DELLA POSTA
Innanzi tutto lavoro molto di più a casa che in redazione (ricordate l'articolo di Mel Croucher a proposito del "TELELAVORO"?). Utilizzo un COMMODORE AMIGA, opportunamente espanso e dotato di drive aggiunto, ma quando si rompe, ricorro sempre al mio fidato C64, che, fino ad ora, non ha mai subito danni. La Posta viene scritta con uno dei migliori WP in circolazione. Quale? Ma naturalmente il C1 Text della Cloanto di Udine. In precedenza ho utilizzato anche il PROWRITE, anch'esso un ottimo programma. Una volta registrato il tutto su un normalissimo dischetto da tre pollici e mezzo, i dati vengono trasferiti via modem nel Mac della redazione, che si occupa dell'impaginazione e del make-up: ovvero la raffinazione stilistica ed estetica del testo, dopo averlo corretto con spell-check che è, in parole povero, un correttore di bozze elettronico. La Posta viene realizzato con diverso anticipo, ad esempio, questa, che dovrebbe uscire se non erro a Giugno, ma non vorrei sbagliare, la sto scrivendo il 18 Aprile, naturalmente del 1990 (e cinque minuti fa è terminata la partita COLONIA-JUVE O-O, grazie ZOFF, siamo in finale). Di solito la Posta non viene realizzata tutta in una volta: il lavoro viene diviso in più parti. In genere occupa tre o quattro ore. Caso particolare è questa Posta. Essendo in ritardo mostruoso con la consegna, l'ho realizzata in due ore e mezza circa, stabilendo il mio primato personale, se di primato si può parlare. Tutto qui, non c'è molto da dire. Se comunque volete avere qualche precisazione, scrivete, ma attenti a non andare oltre il classico "segreto professionale".
Torniamo alla Posta Brevis vera e propria: rispondo a un anonimo lettore che chiede informazioni relative a Combat School per Amiga. Non sono state annunciate conversioni per Amiga, quindi dovrai pazientare ancora. Quanto? Dipende dalla Ocean. EMANUELE BOTTINO di Genova: VFC non è l'abbreviazione di un redattore, è, aridaye, una specie di NDR (capito PAOLO CECINI?), un incrocio fra la VOCE di FUORI del CINERGIONALE del Richie Tozier di IT e la VOCE DA FUORI CAMPO di David Riondino, ok? Caro LANZI FULVIO: non esiste SPLATTER HOUSE per PC IBM, esiste invece per PC ENGINE ed è una gran tozzata. Facci un pensierino. Grazie per la classifica dei giochi migliori per PC, FABIO PROCOPIO, ma, almeno per ora, non esiste una FANS PARADE su TGM. Rispondo a MASSIMO FUZZINATI: un gioco ispirato a KEN SHIRO esiste, e se non è già stato recensito, lo sarà fra poco. Mi sto riferendo allo stupendo KEN OF THE NORTH STAR per Sega Mega Drive (veramete ne esistono alti due oltre a questo ma lascio l'onore a MA di scrivere i titoli perché sennò si arrabia NDC.). E' veramente un capolavoro ma non verrà convertito sicuramente per AMIGA ed ST, stanne certo (AHAHAHAHAHAHAHAHAHA!!! TI HO FREGATO! Infatti è appena arrivato in redazione un bollettino di guerra della Elite che annuncia la conversione per Amiga, ST e vari del suddetto gioco. Se guardate nelle Pre-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

view dovreste trovare qualcosa NdMA). Grande successo ha riscosso l'articolo di BJ pubblicato pochi mesi fa CHILDREN FOREVER ossia BAMBINI PER SEMPRE. Un certo DYNAMITE di Cesano Maderno afferma che "La tua opinione è semplicemente favolosa! L'ho fatta leggere a tutte quelle persone che erano contro i videogiochi ed è stato un successo su tutti i fronti (molti si sono ricreduti)". Buono. Grazie per i consigli e i suggerimenti ALBERTO CANADE'. Ti rispondo comunque che in TV SPORT BASKETBALL, al centro del campo, i giocatori sono controllati dal computer. Il caro BULDI, non BOLDI, ha recensito i redattori di TGM e ZZAP!, che poi sono più o meno gli stessi. Accogliamo con estasi i tuoi umani commenti. ITALY '90 della Simulmondo, o BULDI, si è beccato più di 40%, anche se a te fa vomitare. Bella la caricatura di Stefano, caro DYLAN DOG alias RICCIARDI GIUSEPPE: peccato che su TGM non le mettiamo! Bello anche il KEN SHIRO (aridaye) disegnato da LUCA CARAFFIELLO. Sei molto bravo. DAVIDE BRAGHETTA: se vuoi le istruzioni per BOMBER cuccati l'originale! Tornano a scrivere KRIS GAMEMASTER e RETSU THE AVENGER che chiaramente polemizzano con Pietro e UNO DA BOLOGNA. Vabbè, uno pari, palla al centro. Ed ora torniamo alle lettere "intere".

IL PRESIDENTE DELL'AVANGUARDIA AMIGHISTA AVEVA RAGIONE...

o v v e r o

A MORTE I PROGRAMMATORI DUE: IL MASSACRO CONTINUA!

Gentile redazione,
questa è una lettera scritta di pugno onde risparmiare tempo e nastro di stampante... La presente missiva viene inviata in modo particolare per rompere il silenzio nel quale ci siamo finora tenuti (così da rendere noto a tutti che nella mischia ci siamo anche noi). In secondo luogo per esprimere la nostra solidarietà con il presidente dell'avanguardia amighista di Roma. Fatto salvo per i termini decisamente forti con i quali si esprimono (e con possiamo approvare essendo un non-profit user group composto in prevalenza da adulti) non possiamo che allinearci su tutta la linea. Qualche piccolo appunto desideriamo aggiungerlo. Invero:
PUNTO PRIMO non sempre colpevole è il programmatore in prima persona; in modo particolare sul tema del prezzo talvolta chi programma è colui che ci guadagna di meno (giusto!) e che ha meno potere decisionale.
PUNTO SECONDO chiunque...programmatore o no, videogiocatore o ragazza carina o redattore...parla male di Amiga o non capisce niente o è un bugiardo, testardo e borioso. Si potrà parlare e pensare male della Commodore, della politica della Commodore, della renitenza delle software house a pubblicare programmi all'altezza della macchina e/o utili a qualcuno, ma non di Amiga. Amiga è un sogno, una magia, una piccola meraviglia di computer che chiunque s'intenda realmente d'informatica non può che amare ed ammirare. Prova ne sono le decine di programmatori su grossi sistemi che in America dedicano il proprio tempo libero a programmare su Amiga, regalandoci, tra l'altro, invidiabili programmi PD.
PUNTO TERZO un consiglio alle software huoses: smettete di buttare tempo e denaro in protezioni, rilasciate dei buoni programmi, testati, installabili su Hard Disk, (sì anche i giochi, soprattutto quelli multi-load) e backupabili (come copia di riserva, s'intende), ad un prezzo accettabile per TUTTI! L'utente onesto sa apprezzare e valorizzare un buon prodotto di cui dimostra rispetto e fiducia nei suoi confronti...e lo compra!
PUNTO QUARTO o voi che tanto amate Amiga, dedicate parte del tempo che avete a disposizione con lui a qualcosa che non sia videogiocare (sorry!)... Scoprirete che è un computer terribilmente creativo. Ed ancora, utilizzate tutte le copie che volete, ma dei programmi che vi piacciono acquistate l'originale. Li userete con più gusto! Di ciò che non apprezate ed aborrite non è il caso di tenere nemmeno la copia, VERO? Ed ora a chi importa software:
LEADER: non di sol videogioco vive l'uomo! Possibile che nei soft center si riescano a reperire giochi, giochi, ed ancora giochi? Probabilmente per dare modo al negoziante di distribuire le copie piratate di Word Processor, DTV, programmi di animazione, DTP, ecc.
LAGO: buona disponibilità e prezzi competitivi... Certo, qualche carenza... AREXX, HI SOFT BASIC, F BASIC... Non sarebbe possibile una maggiore duttilità visto che di fatto s'instaura un rapporto diretto con i clienti?
CTO: programmi (seri) più recenti, magari non in italiano, ma nelle ultime releases! Una bella spolverata a tutto il vecchiume a listino. Benevenuto a DESIGNER 3D, DELUXE PRINT II v1.1, PAGE SETTER 2.
Tutti comunque tengano bene in mente che, per quanto ridotti (??) siano i prezzi di taluni programmi rispetto al mondo del software MS-DOS, UNIX, ect, chi acquista programmi originali ha diritto (morale, almeno), ad un minimo di assistenza e professionalità, nonché di informazione riguardo a più recenti releases. Terminiamo con una tiratona d'orecchie a taluni editori di riviste Commodore (Amiga) dedicate: per uscire dal "medioevo informatico" c'è bisogno di informazioni fresche, curate, documentate e spesse. Alcuni lo fanno, per fortuna, e TGM, nel suo ambito, è fra queste. Buon lavoro e scusate lo sfogo.
G.U.A.L.F.
W AMIGA, IL C, LA BUONA PROGRAMMAZIONE, AREXX, VIRUS X (ti consiglio il Kill Da Virus III che è meglio NDC.), DPAINT3
(BRAVOO! NDC.)

Carissima redazione di TGM,
innanzitutto vi scriviamo (siamo in due) per farvi i complimenti per la vostra rivista, ma anche per buttare giù due paroline sui programmatori (e non fare commenti VFC!). Ebbene sì, avete capito, con il presidente della rispettabile Avanguardia Amighista, il nostro motto è: ST M***A CHE IL VENTO TI DISPERDA, ma anche US GOLD CAROGNA, RITORNA NELLA FOGNA! (Dei VIC 20). Noi odiamo profondamente i programmatori in dormiveglia, particolarmente quelli della US GOLD! Voi, schifosi scarafaggi! Avete rovinato per sempre giochi quali STRIDER (che avete ridotto ad un nanetto spastico, che perfino la mia tartaruga Vixen supera), TURBO OUT RUN (incredibilmente scattoso e vomitevolmente lento), VIGILANTE nonché il mitico DOUBLE DRAGON(anch'essi ridotti a esseri schizoidi che scattano sullo schermo e provocano una certa nausea...) (Anche se codesto gioco è della MELBOURNE HOUSE e non della US

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GOLD, VFC). Avete distrutto definitivamente il seguito di GHOST'N GOBLINS (tra l'altro non ancora uscito), GHOULS AND GHOST, perché? Ditemi perché non sapete fare questi giochi decentemente sull'Amiga, che con le sue capacità avrebbe brillantemente riprodotto? (Vedi le varie consoles). Però non possiamo ulteriormente infierire su FORGOTTEN WORLDS che ci (ci? VFC) è molto piaciuto. Ma riprendendo il discorso, non smetteremo mai di chiederci perché certi meravigliosi coin-op siano convertiti così orribilmente, mentre le consoles giapponesi ci ridono in faccia con le loro meravigliose conversioni. Al contrario facciamo i nostri più sentiti complimenti ai programmatori della PSYGNOSIS (bravissimi, eccellenti, mega professionali) per SHADOW OF THE BEAST, BLOOD MONEY, MENACE, ect (prendete esempio, fannulloni!). A quelli della CINEMAWARE (fantastico IT CAME FROM THE DESERT!), alla OCEAN, alla VIRGIN MASTERTRONIC, che si meritano un bravo! per DOUBLE DRAGON 2, alla MICROPROSE, ect. Noi non odiamo i BULLFROG (sospiri di sollievo), ma non condividiamo le loro idee sul vicin tramonto dei classici 16 bit, AMIGA e ATARI (soprattutto ATARI, ah, ah, ah). Ora parliamo brevemente dei voti che TGM ha dato a diversi giochi che gli sono pervenuti.
SHADOW OF THE BEAST 97%
XENON 2 97%
NEW ZEALAND STORY 92%
STRIDER 95% (AAAAAAAAAAARGH!) (Idem come sopra, VFC) (colpa degli inglesi... NDC.)
GHOULS AND GHOST 80% (Bleurp, il mio stomaco...) (anche il mio, VFC) (Marco cosa hai da dire in tua discolpa! NDC.)
Da quanto avrete capito, alcuni giudizi che voi, spettabile redazione di TGM (senza ironia), avete dato, sono leggermente esagerati (con ironia). Bisogna essere dei pazzi per dare a STRIDER, o meglio a quello pseudo STRIDER, 95%! PUSSA VIA! "... STRIDER è uno di quei giochi che non ci scorderemo mai..." (Certo, TIERTEX, certo, ah, ah, ah, ma per la sua bruttezza deforme!). Anche per quel povero CHASE HQ che avete così bistrattato, infatti meritava molto di più di TURBO OUT RUN. Comunque sia, abbiamo voluto cercare il pelo nell'uovo nell'ugualmente bellissima vostra rivista (se parliamo male di qualcuno, poi dobbiamo farlo per tutti, non vi pare?). Speriamo ardentemente che i programmatori si redimano dalla peccaminosa pigrizia che li opprime, e... Abbiate pietà! Pubblicate questa lettera, è la prima che vi scriviamo, sigh, sob.
PS
Sapete dirci quando usciranno THE LOST PATROL, IVANOHE e GHOST'N GOBLINS? (dovrebbero essere già in circolazione, VFC)(magari! NDC.), ah dimenticavo, e SPLATTER HOUSE? (Boh, VFC)
Saluti dai vostri affezionati
THE Z-MAN e DYLAN

In una sala sempre più buia,28-3-1990
Meravigliosa redazione di TGM, vorrei continuare il discorso di CAPTAIN AMERICA e KKRID del numero 19. Ragazzi, avete pienamente ragione: o i programmatori sono dei c******i, o non hanno più voglia di lavorare dopo aver finito di programmare un gioco. Certo, capisco che non sono al nostro servizio e che un buon gioco è già abbastanza, ma dopo tutta quella fatica uno si meriterebbe anche di vedere uno straccio di end-sequence! Non chiedo che sia animata, ma almeno che SIA, visto che le classiche "congratulazioni" non possono essere definite scene finali. Classici esempi, oltre ai vostri sono GHOULS'N'GHOST, DOUBLE DRAGON, STRIDER. Quest'ultimo gioco, poi, mi ha fatto i********e particolarmente: una volta terminato (e vi dico che non è facile) appare una scritta che dice: BRAVO, ADESSO CHE HAI FINITO LA SIMULAZIONE, INIZIA IL GIOCO VERO (naturally in Enghlish), e ricomincia tutto da capo, senza nessun incremento di difficoltà, né tantomeno cambiamenti nella grafica! E tutto questo mi fa imbestialire più del solito WELL DONE e vorrei sapere chi, dopo averlo finito, comincia di nuovo (Comunque anche la versione per SEGA MEGA DRIVE deve essere terminata due volte, VFC)! Mi irrito notevolmente anche per le intere schermate piene di c******e (rima non voluta), del tipo "BRAVO, GRAZIE A TE IL MALIGNO E' SCONFITTO E LA VITA PUO' FINALMENTE CONTINUARE TRANQUILLA, QUI A PRES-PERILKUL!!". Certo non mancano le VERE scene finali, "vedute" o "sentite". Vedi OPERATION WOLF-THUNDERBOLT, NINJA WARRIORS, SWORD OF SODAN, TEST DRIVE I-II, ecc. Vorrei però prendere in considerazione due casi particolari. Il primo è quello di BATTLE SQUADRON: il gioco termina con delle immagini in bianco e nero analoghe a quella della presentazione. C'è poi una pagina con le greetings dei programmatori e le specifiche tecniche del programma. Infine appare una schermata in HI-RES, raffiguarante un libro aperto con le facce dei programmatori. Niente di eccezionale, ma molto meglio di altri (a proposito, per finirlo, a differenza di altri, ho usato un cheat-mode: basta scrivere CASTOR durante il gioco e premere i tasti funzione per alterare lo sparo). Bella faccia tosta i BITMAP BROS! O è la mia copia (pirata, una delle poche) (dicono tutti così, VFC), o tutto quello che c'è dopo aver distrutto mezzo mondo è il solito schermo nero!! Beh, ora credo di aver rotto abbastanza, e non addormentatevi su TGM che costa cara!!
[...]
Ciao da...
ZIRIAX alias JACOPO PRISCO
PS: odio quelli che scrivono alle riviste per farsi conoscere, proclamando falsi ideali (e quali sarebbero quelli veri, giusto per saperlo? VFC), con la solita ironia gratuita, vedi il Filosofo che più che un filosofo mi sembra un prof. Di lettere, e con questo non voglio alimentare la SUA polemica.
PPS: viva l'Amiga!!!
PPPS: ancora un complimento a Gianluca e Tullio, che, a differenza di molti, hanno capito cosa vuol dire POSTA

Spettabile redazione di TGM,
sono un vostro affezionato lettore sin dal primo numero (eh, già, sono passati molti mesi ormai). Devo dire comunque che l'evoluzione del software tranne casi eccezionali, non ha subito grandi salti in avanti. Già nel numero 18 qualcuno (a proposito, i miei complimenti al presidente dell'Avanguardia Amighista, ottima mossa, fratello!!!) giustamente denotò lo scarso valore, in termini di programmazione, dei programmi in commercio e la pigrizia dei programmatori che sempre più spesso e volentieri convertono da computer ad un altro senza curarsi di eventuali incongruenze fra i sistemi (situazione che va avanti dal mitico BIONIC COMMANDOS ai recenti BLACK TIGER, WEIRD DREAMS, ecc) nascondendosi dietro a FALSE incapacità di una macchina (ovviamente sto parlando dell'Amiga) (ovviamente, VFC) di cui loro, secondo me, vista l'artrosi cercicale che li ha colpiti, vero JURGEN FRIEDERICH, non conoscono neanche (a loro, parole

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

come blitter, sprites, hardware, ecc, suonano come a mia madre parole come seno, coseno e tangente): questa è pura ignoranza, in quanto a voi della US GOLD non vi sembra ora di far imparare ai vostri programmatori come si programma su Amiga e sì che di soldi ne avete rubati tanti, i vari LILLEY, SOFTWARE CREATION e la mitica TIERTEX sono solo un branco di mongoli incompetenti, vere e proprie incapacità dell'informatica, ma il bello, ovvero il BRUTTO, è che non sono solo loro gli incompetenti di turno, MAMMA MIA QUANTI SONO! Vuoi per pigrizia, vuoi per incapacità, il risultato che ne esce per noi poveri utenti fa sempre lo stesso effetto, leggasi schifo!). Inoltre c****e mostruose vengono vendute sul mercato a 18 mila lire attirando molti babbei per il prezzo relativamente conveniente e un manciata di buona grafica, ma ragazzi, non vi rendete conto che così finanziate voi stessi la produzione di software scarso!?! Ma perché pensate che un programma costi così poco? Semplice la risposta! Perché alla software house è costato poco quindi nella stragrande maggioranza dei casi programmato da pecoroni in calore. Ragazzi voi avete un Amiga, un vero e proprio computer, ad alte capacità hardware, capaci di far impallidire (e non parlo solo della solita grafica/sonoro), vi accontentate solo di un po' di bella grafica? Vi basta solo un buon sonoro? Io penso di no, io penso che non si debba dare nessun merito a un programmatore che sforna un gioco con solo bella grafica essendo questa il risultato di un suo lavoro, ma una caratteristica scontata del nostro computer (ci mancherebbe che mancasse anche quella nel software in circolazione!), io penso che se programmi come SHADOW OF THE BEAST (la colonna sonora comunque... Che sballo!) hanno dimostrato veramente cosa possa fare un Amiga (come tecniche di programmazione), ai programmatori non restano più scuse dietro cui mascherarsi, sono semplicemente INCOMPETENTI, certo, 70 mila lire sono troppe per un video game, ma sul mercato esistono molti altri buoni prodotti fatti lo stesso bene come X-OUT, BATTLE SQUADRON (non mi parlate di POPULOUS o come cavolo si scrive che mi fa ribrezzo), prodotti da altrettanto buone software house, la melma di software pessimo che ci circonda è molto, molto alta, la qualità è per ora sopraffatta dalla quantità, a scopo di facili e rapidi guadagni. Dobbiamo farci sentire (io ci sto provando con TGM) in tutti i modi, perché più siamo e meglio stiamo (... Ehm, volevo dire, più otteniamo), senza più farsi fregare da giochi infimi a basso prezzo, il nostro computer è un AMIGA (no, mamma, cosa dici, non è lo stesso del C64, te l'ho già detto mille volte) e come tale va rispettato, questione anche d'onore!!
Hy KIDDO's
[...] My name: BIG JOE, lifeform identiti HOMUS BRASATUS (bella !!)

Questa è solo una parte, un campione indicativo, di tutte le centinaia di lettere giunteci dopo che il Presidente dell'Avanguardia Amighista di Roma ha lanciato il suo j'accuse nei confronti dei programmatori. Ricordo che allora feci l'errore di soffermarmi maggiormente sulla forma (alquanto poco civile) piuttosto che sul contenuto, che io stesso considero giustissimo. A questo proposito porgo le mie scuse e mi trasferisco io stesso a S. Pellegrino Terme. Questo mio cambiamento non deriva solo da una maggior consapevolezza di ciò che era veramente scritto in quella lettera, ma anche dal rendersi conto di quanto siano veramente incapaci i programmatori. Il PC ENGINE che è UN OTTO BIT sforna giochi che possono competere con i migliori di Amiga, e il nostro super 16 bit viene sfruttato al 30% da programmatori pulaster che "convertono tutto dall'ST", per usare un'espressione sintomatica,?!? Non c'è più religione. A questo proposito cedo la parola, anzi, la tastiera, a Carlo Santagostino, altro redattore di TGM. Perché? Semplice, perché lui stesso è programmatore e quindi sa come stanno le cose meglio di chiunque altro. Vai e sfonda, Carlo! Benebene, posso finalmente scrivere tra le sacre pagine della posta di TGM, le pagine che fanno "Opinione", innanzitutto chiariamo, io "sono stato" programmatore (se qualcuno ha mai giocato a CRUNCH sullo Spectrum (pubblicato su Load'n'run maggio 1986) o a Il Paninaro (Edisoft) o Durlindana o Crazy Cars su '64 (Systems editoriale) me lo dica che mi esalto), adesso purtroppo non ho più molto tempo da dedicare a questa nobile arte, anche se mi diletto ancora ogni tanto e conto di riprenderla alla fine degli studi (università statale d'informatica, domani l'esame di geo, aaarhg!), comunque me ne intendo tanto quanto basta per dare un parere competente sull'argomento (spero). I programmatori, inglesi nella fattispecie, non sono degli incapaci è non è a loro che bisogna dare la colpa (tranne alcuni casi particolari, vedi Juerghen o come cavolo si chiama), ma principalmente la colpa è delle software house, adesso vi spiego il circolo vizioso che si viene a creare. Innanzi tutto il 16 bit che per primo si è diffuso in Inghilterra è stato L'Atari ST, sia perché è uscito prima sia perché costava meno, ma cosa centra direte voi, centra perché così i programmatori (d'ora in poi inglesi è sottinteso) hanno iniziato a sfruttare questa macchina da subito, raggiungendo ben presto degli ottimi standard di programmazione, infatti sono ben pochi i videogiochi odierni che sull'essettì si possono definire brutti, ma vedere sull'Amiga lo stesso videogioco che vediamo sull'Atari non fa un bell'effetto, ora, perché si preferiscono le conversioni dirette dall'ST anziche riscrivere daccapo il gioco? Sostanzialmente per cause di tempo, infatti, soprattutto per quanto riguarda le conversioni da coin op, o ancora di più per i Tie-In le Software house vogliono "battere il ferro finche è caldo" uscire al più presto possibile insomma, e sviluppare il gioco sull'essetti per poi convertirlo sull'Amiga è un metodo velocissimo, sia perché l'Atari è molto più facile da programmare rispetto all'Amiga, sia perché è ancora più facile convertire il codice del gioco senza alterazioni di rilievo sull'Amiga. Ora sorgono spontanee alcune domande tipo, perché ora che l'Amiga è diffuso tanto quanto l'ST (in Inghilterra) non si sviluppano i giochi prima su Amiga e poi sull'Essettì? Perché convertire un gioco dall'Amiga all'Atari equivale a riscrivere completamante il gioco, essendo l'Atari privo di Blitter etc., per il futuro comunque possiamo ben sperare vista l'uscita dell'STe... forse si scriveranno i giochi su Amiga per poi convertirli per l'STe. Una precisazione, finora ho parlato di Inghilterra infatti nelle altre nazioni dove l'Amiga è più diffuso non ci si può lamentare della qualità media dei videogiochi (vedi Discovery e Cinemaware in USA, Psignosys e Rainbow Arts in Tedesconia). Aspetta Aspetta, Ancora una cosa, e lascia la tastiera MBF, volevo dire che non tutte le colpe sono però da imputare al povero ST, ma anche alla svogliatezza di alcuni programmatori che il tempo di imparare ad usare il blitter, l'agnus ce l'avrebbero ma che dicono "macchimelloffaffarediimpararetuttoquelcasinosepossosempreusaresoloilsessanttottomilacomefacevosullST" e quindi noi rimaniamo fregati...

EPILOGO

Terminare in tempo questa Posta è stato duro. Sono stanco morto per cui spengo tutto e vado a farmi una dormita. Vacca polacca, domani ricomincia la scuola e in queste brevi vacanze non ho aperto assolutamente nessun libro. Anzi, vi dirò di più, se mi becca in fisica, domani, sono fritto, per non dire di peggio. Speriamo in bene. Vi saluto e rinnovo l'appuntamento per il mese prossimo: datevi da fare!

Fisicamente vostro... MBF

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ESCLUSIVISTA PER IL LAZIO

OMICRON ITALIA

agenzia della
LEADER DISTRIBUZIONE
nel settore videogiochi

PROFESSIONALITÀ
CORTESIA
ASSISTENZA

nel nuovo **CENTRO VENDITE ALL'INGROSSO**
solo ai negozianti

Via del Carroccio 12/14 Roma (zona p.zza Bologna)
Tel. 06/4270880 - Fax 06/4270812

350 mq. di esposizione con vendita cash & carry di videogiochi originali, accessori per computer e videoregistrazione, Home e Personal Computer, periferiche varie.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TEAC® MECHANISME - ART.
PROFESSIONAL

Drive esterno floppy disk 3" 1/2 per Computer Amiga

COMPLETA DI CASSETTA
PROGRAMMI.
ART. PNOT 154

savage®

by CABLETRONIC®

VIA A. DA PREZZATE, 39/A - 24100 BERGAMO - TEL. 035/23.94.35 - FAX 23.62.30
PRENDERÀ: TEL. 035/31.68.07 - FAX 31.67.51

Supporto basculante con sintonizzatore pal incorporato per monitor 12/14" con ingresso CVBS, 16 canali in memoria, Art. SBMT 518.
Funzioni del telecomando: tasti numerici di programma-muting-regolazione volume-regolazione sintonia fine-cambio sequenziale programmi.

RAMBO II - JK 77 ELECTRONIC

JOYSTICK TRASPARENTE
con 5 indicatori luminosi delle funzioni

MINI AND MICRO FLOPPY DISKS

GHIBLI
LD 224

FUNCTIONS
NORMAL - AUTOFIRE - DECATHLON

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DAI, NON ESSERE GELOSA... NON E' UNA PASSIONE E' UNA MANIA!

NINTENDOMANIA: PRIMA O POI CI CASCANO TUTTI... SARA' PERCHE' E' COSI' INCREDIBILMENTE DIVERTENTE, SARA' PERCHE' HA UNA SERIE NUMEROSISSIMA DI VIDEOGIOCHI SUPER-AVVINCENTI, SARA' PER LA GRAFICA DI ALTISSIMA QUALITA'... FATTO STA CHE NINTENDO HA GIA' TIRATO DENTRO MILIONI DI RAGAZZI. E VOI, COSA STATE ASPETTANDO? LA NINTENDOMANIA DILAGA: FATEVI PRENDERE!!

Nintendo MATTEL

★ LA NINTENDOMANIA DILAGA ★

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ORA HAI UN MOTIVO IN PIÙ PER ACQUISTARE UN GIOCO *ORIGINALE* PER IL TUO *AMIGA* O PER IL TUO *PC*. IL PREZZO

£ 15000

OUTRUN - Amiga -

- Amiga,PC - LEADERBOARD

BIONIC COMMANDO - Amiga,PC -

- Amiga,PC - CALIFORNIA GOLF

STREET FIGHTER - Amiga -

- Amiga - GAUNTLET II

MOTORBIKE MADNESS - Amiga,PC -

- Amiga,PC - KNIGHT GAMES

ROLLING THUNDER - Amiga -

- Amiga - BARBARIAN

CONFLICT - Amiga,PC -

Chiedi al tuo rivenditore di fiducia la lista dei prodotti **originali** disponibili.

Distribuiti da LEADER Distribuzione s.r.l., via Mazzini 15 - 21020 - Casciago (VA) -

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DINO DINI LO SA

Disponibile per:
C64 cass./disco L.18000
Amiga L.25000

Dino Dini lo s
Sa che l'elemento più importante per un gioco di calcio è
massima giocabilità. In Franco Baresi ha messo tutto il meg
dell'esperienza maturata con Kick Off per offrire, a
appassionati di calcio come lui, un gioco che sappia ricrea
la magica atmosfera dei Mondiali, e che ti faccia sentire p
90 minuti "protagonista" del campo di gioco. - Ampia visio
del campo, movimento totale, possibilità di selezionare
tattiche di gioco per ogni squadra, 9 modi di calcia
possibilità di allenarsi, possibilità di spareggio, tem
supplementari. Tutto in italiano, per 1/2 giocatori.

In ogni confezione
una foto di Franco Baresi
con dedica a tutti
gli appassionati di calcio

REFLEX

DIVERTITI CON I MONDIALI GIOCA CON FRANCO BARESI

DISTRIBUITO in Italia da LEADER DISTRIBUZIONE - Via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA)

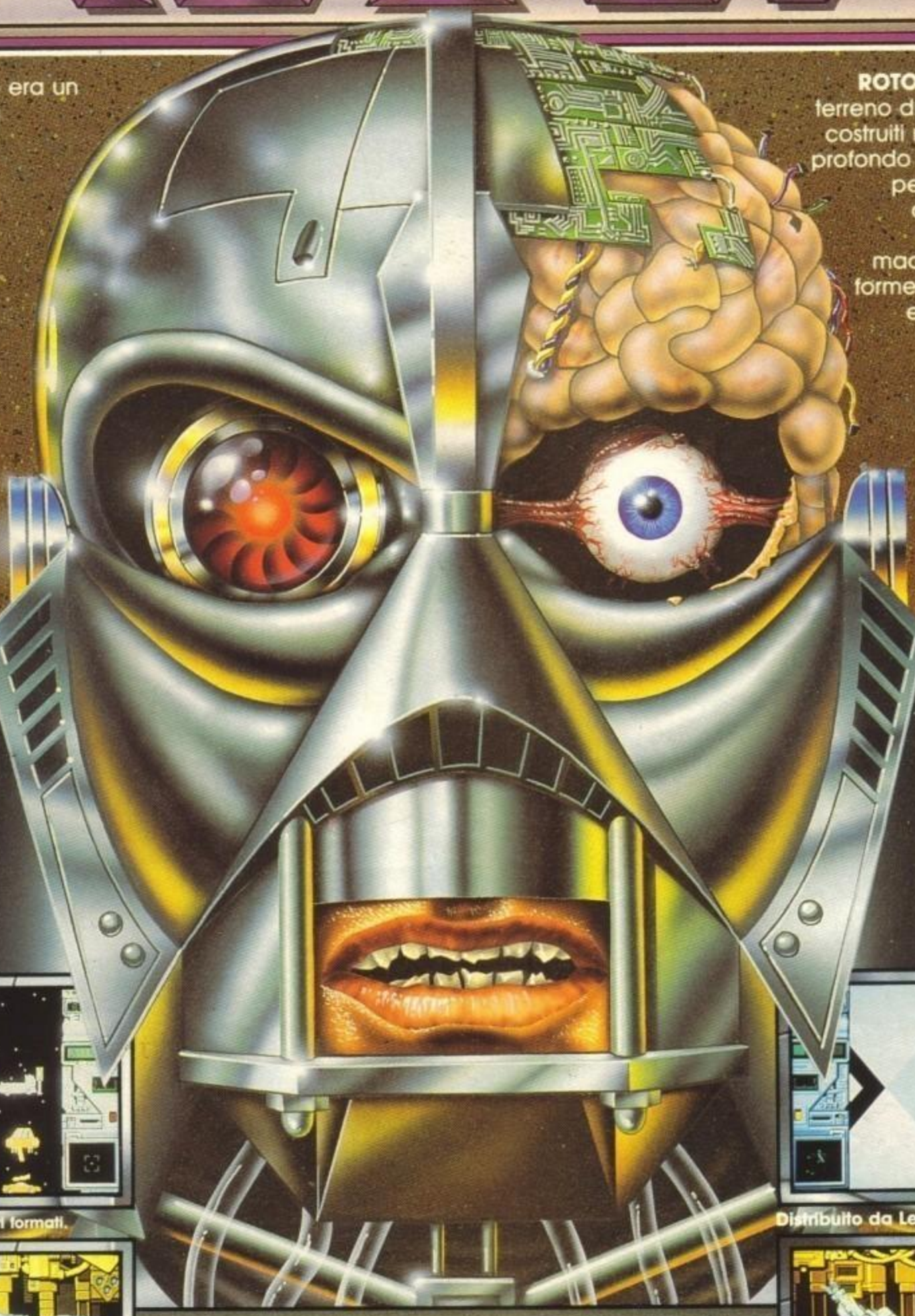
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ROTOX

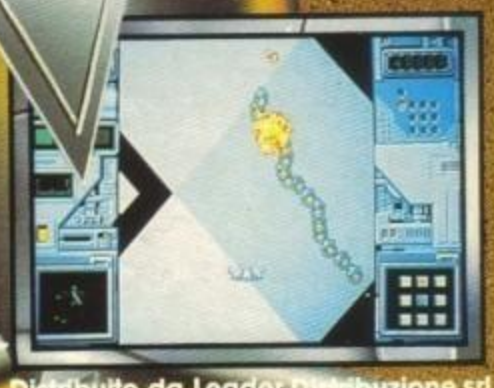
ROTOX – L'uomo era un combattente dei marines ferito durante una missione.
ROTOX – L'automa è stato trasformato dalla scienza del 22° secolo in una macchina da guerra computerizzata dai poteri devastanti.

ROTOX – Il gioco è il terreno di prova. Scenari costruiti nello spazio più profondo appositamente per questo scopo costituiscono un insieme di macchine mortali e forme di vita ostili. Gli errori sono fatali, ma il successo permetterà a **ROTOX** di guadagnarsi la potentissima armatura di cui ha bisogno per fuggire...

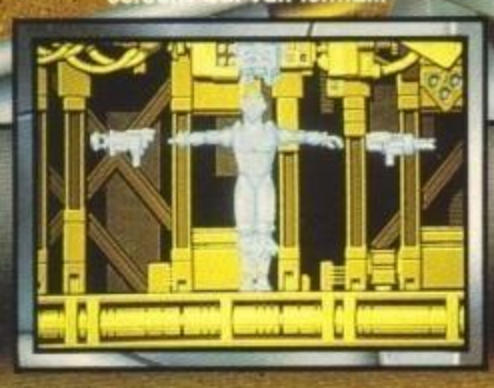


ADESIVO GRATIS INCLUSO!

Screens dai vari formati.



Distribuito da Leader Distribuzione srl



SOPRAVVIVI – E TI TRASFORMERAI IN UNA MACCHINA DA COMBATTIMENTO LETALE... FALLISCI – E LA TUA ANIMA VAGHERA' NELLA GALASSIA PER SEMPRE.

ROTOSCAPE

U.S. GOLD®

U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3388.

IBM PC & COMPATIBILI
AMIGA

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/